PLAYSTATION2_PC_GAMECUBE_DREAMCAST_GAME BOY COLOR_XBOX_NINTENDO 64_PLAYSTATION_GAME BOY ADVANCE

SUPER PLAY

SVERIGE: 49:50 SEK
NORGE: 49 NOK
FINLAND: 34 FIM/EURO 5:70
06_2002

DOOM III
MASSIV ATTACK

EXKLUSIV RECENSION
NEVERWINTER NIGHTS

40 SIDOR

E3

SUPER MARIO SUNSHINE
STAR FOX ADVENTURES
THE SIMS ONLINE
BLACK & WHITE 2
METROID PRIME
007 NIGHTFIRE
NINJA GAIDEN
THE GETAWAY
SILENT HILL 3
RESIDENT EVIL 0
RATCHET & CLANK
THE LAST NINJA 4
SUPER MONKEY BALL 2
PANZER DRAGOON ORTA
STAR WARS: THE CLONE WARS

STAR WARS
SPELEN GENOM TIDERNA

ÄVENTYRET FORTSÄTTER
VI SPELAR THE LEGEND OF ZELDA TILL GAMECUBE

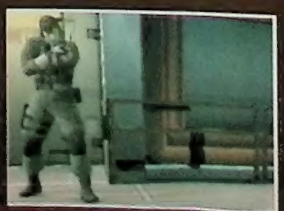
TIDSAM
0669-06

GAME PARK 32
NINTENDOS VD AVGÅR
EXTREMSPORTSPEL
MINSC & BOO
VI MINNS CALIFORNIA GAMES
GAMECUBE I SVERIGE
INTSTANT REMEDY PÅ CD
CHAOS UT
TERMINATOR BLIR SPEL
CONTRA ÄR TILLBAKA

PIKMIN

V-RALLY 3

TONY HAWK'S PRO SKATER 4


METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."

XBOX PC CD ROM INFOGRAMES © 2002 Infogrames

Formula 1

NOTHING GETS CLOSER.

Pulling up close, smelling tyre rubber and burnt up fuel, seconds away from a critical decision. Will a calculated risk pay off? Are wet conditions safe for overtaking? Have you got what it takes to be a real Formula One driver? Experience Grand Prix 4. Nothing gets closer.

GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

www.grandprixgames.com

"Formula One" "Formula 1", and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

Simergy © 2002 Simergy Limited. © 2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simergy.

MICROPROSE

SUPER PLAY:
Utkommer med 12 nummer per år

UTGIVARE:
Medströms Ålandia AB

REDAKTION:

CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE:
Tobias Bjarneby

REDAKTÖRER:
Martin Johansson,
Tommy Rydling,
Thomas Wiborgh

FORMGIVARE:
Anna Clason,
Andreas Frisk

SKRIBENTER:
Jonny Bergström, Love Enström, Magnus Eriksson, Daniel Grigorov, Lovisa Lundström, Victor Sjöström, Gunnar Rehlin

KORREKTUR:
Mats Jonsson

ILLUSTRATÖR:
PB1400c

Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar absolut inte på spelfrågor per telefon. Men skriv eller faxa gärna.

MARKNADSCHEF
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo: 08 - 692 66 19
Tony Gustavsson: 08 - 692 66 35

FÖRSÄLJNINGSCHEF:
Mikael Näslund: 08 - 692 66 06

TRYCK:
Sörmlands Grafiska Quebecor AB

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 399 kronor
Titel Data AB, 112 86 Stockholm,
telefon: 08 - 617 23 80

Tidningens innehåll är © 2002 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

Medströms Dataförlag AB,
112 85 Stockholm,
telefon: 08 - 692 66 00
fax: 08 - 650 97 05,
E-post:splay@superplay.net,
Internet: www.superplay.net

TS-kontrollerad upplaga

KRIGET ÄR SLUT

Det var i ett kokande Los Angeles som slaget skulle avgöras. Spelbranschen vallfärdade till metropolens Convention Centre för att se fem format göra upp, och miljontals spelare följde händelseförloppet, minut för minut, via Internet. De flesta med förhoppningen att få veta vem som "vann" E3.

Men redan dagen innan den åttonde upplagan av jättemässan startade påstod Sony att det omtalade, på gränsen till uttjatade, konsolkriget var över. Och det ligger faktiskt någonting i det uttalandet, även om Sonys slutsats att PlayStation2 redan har vunnit är en sanning med modifikation.

För just nu känns det faktiskt inte som att något sådant krig verkligen existerar. Det blir alltmer uppenbart att PlayStation2, Xbox och Gamecube är tre väldigt olika spelmaskiner. Sony satsar på den breda massan med ett enormt spelutbud och en onlinevärld alla kan ta del av, Xbox förblir lyxformatet med de dyraste och mest storslagna spelen och den mest exklusiva onlinevärlden, och Nintendo struntar helt i allt vad traditionell grafikutveckling heter, skulle helst undvika ordet online och satsar allt på klassisk spelkänsla.

Så varför är det så viktigt att avgöra vem som "vann" E3? Varför inte bara njuta av det faktum att spelindustrin mår bättre än någonsin, och börja längta efter alla de fantastiska spelen som vi ägnar 40 sidor av detta nummer åt?

TOBIAS BJARNEBY, CHEFREDAKTÖR

TRE MEDARBETARE

THOMAS WIHBORGH

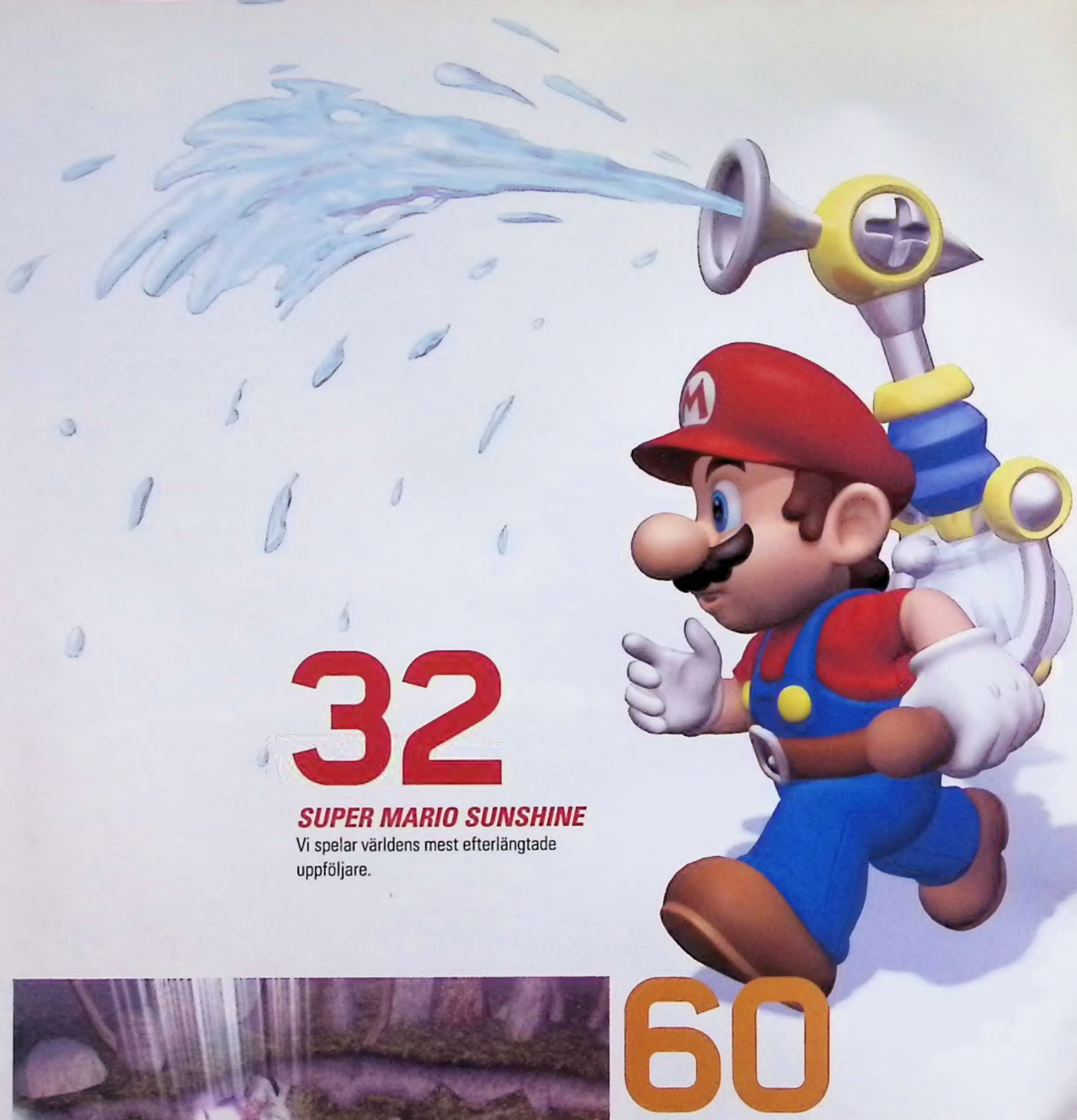
Den här månaden har Thomas pendlat mellan Stockholm och Los Angeles för att prata extremsportspel med Activision och besöka E3. Efter att ha höjt sitt *Monkey Target*-rekord till 8 480 poäng kräver han dessutom att övriga redaktionsmedlemmar kallar honom "apkungen".

MARTIN JOHANSSON

Martin har spenderat den gångna månaden på resande fot. Först besökte han stekheta Texas och mötte teamet bakom *Terminator* för att några veckor senare landa i ett temperaturmässigt svalare men spelmässigt betydligt hetare Los Angeles.

SONY DCR-PC6

Vår senaste medarbetare gjorde den en jätteinsats under E3 och fångade med precision och känsla uppståndelsen kring mässan. Oturligt nog dokumenterades även hur Thomas råkade i slagsmål med en våldsam spelmaskot, något som Sony DRC-PC6 senare skyllde på "sitt journalistiska uppdrag". Allt det här och mycket annat kan du bevittna på Super PLAY DVD 03 som medföljer nästa nummer.



32

SUPER MARIO SUNSHINE

Vi spelar världens mest efterlängtade uppföljare.

60

DOOM III

Med skräck som vapen.

74

NEVERWINTER NIGHTS

Exklusiv recension.

18 BLACK & WHITE 2

19 DEVIL MAY CRY 2

20 THE LAST NINJA 4

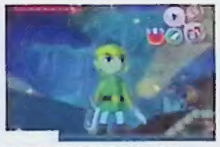
20 SILENT HILL 3

21 DEUX EX 2

22 SIM CITY 4

23 GOLDEN SUN: THE LOST AGE

25 STAR WARS: THE CLONE WARS



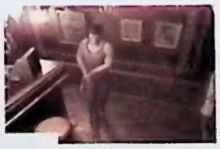
30 THE LEGEND OF ZELDA

35 RATCHET & CLANK

36 THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

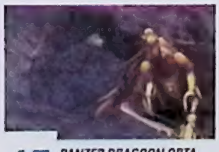
37 STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

40 METROID PRIME



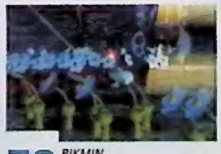
42 RESIDENT EVIL 0

43 CONTRA: SHATTERED SOLDIER



45 PANZER DRAGOON ORTA

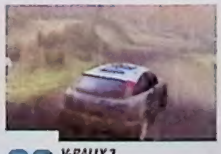
50 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



78 PIKMIN

80 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

82 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND



86 V-RALLY 3

INNEHÅLL

10 HYPE

Världens största spelmässa ■ Sverigepremiär för Gamecube ■ Nintendos VD avgår

18 FÖRSPEL_ALFA

Black & White 2 ■ Devil May Cry 2 ■ The Last Ninja 4 ■ Silent Hill 3 ■ Deus Ex 2: Invisible War ■ Ninja Gaiden ■ Sim City 4 ■ Rollercoaster Tycoon II ■ Metroid Fusion ■ Golden Sun: The Lost Age ■ Kirby GBA ■ Shinobi ■ Dark Cloud 2 ■ Indiana Jones and the Emperor's Tomb ■ Star Wars: The Clone Wars ■ Red Faction 2 ■ 007 Nightfire ■ Rygar: The Legendary Adventure ■ 1080°: White Storm ■ Shenmue II ■ Blinx: The Time Sweeper

30 FÖRSPEL_BETA

The Legend of Zelda ■ Super Mario Sunshine ■ The Getaway ■ Ratchet & Clank ■ The Sims Online ■ The Lord of the Rings: The Two Towers ■ Star Fox Adventures: Dinosaur Planet ■ Super Monkey Ball 2 ■ Ape Escape 2 ■ Primal ■ Metroid Prime ■ Resident Evil 0 ■ ToeJam & Earl III ■ Contra: Shattered Soldier ■ Dead to Rights ■ Medieval: Total War ■ Steel Battalion ■ Panzer Dragoon Orta ■ Kingdom Hearts ■ SOCOM: US Navy Seals ■ Hardware ■ GunGrave ■ Red Dead Revolver

50 METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Vad gjorde Solid Snake medan Raiden räddade världen? Åkte skateboard, tydligen.

52 STAR WARS

Tio kraftfulla spel och en exklusiv intervju med George Lucas.

60 DOOM III

Världens snyggaste spel.

62 02 – SYRETILLFÖRSEL

Vi åkte till Kalifornien och såg framtidens extremsportspel.

68 THE TERMINATOR

Kultfilmen blir spel.

100 FOKUS

Mods ■ Bitpop ■ Mini ■ Prylar ■ Retro

106 TÄVLING: FINAL FANTASY

Vinn Final Fantasy IV, V, VI och X.

GAMECUBE

78 Pikmin
98 Burnout
98 XGIII: Extreme G Racing
99 Dave Mirra Freestyle BMX 2
96 Virtua Striker 3

XBOX

85 Gun Valkyrie
95 Azurik
96 Moto GP
97 New Legends
97 Circus Maximus
98 Spy Hunter

PLAYSTATION2

80 Medal of Honor: Frontline
84 Spider-Man: The Movie
86 V-Rally 3
88 Mr Moskeeto
88 Mad Maestro
89 Gitaroo Man
90 Smash Court Tennis Pro Tournament
93 Frequency
93 TD Overdrive

PC

74 Neverwinter Nights
82 The Elder Scrolls III: Morrowind
92 Soldier of Fortune II: Double Helix
94 Kohan: Ahriman's Gift
95 Simon the Sorcerer 3D

GAME BOY ADVANCE

90 Maniac Racers
91 Mr Driller 2

VARJE MÅNAD

8 POST
108 TIPS
110 AKTUELLA RELEASER
110 TOPPLISTOR
112 FRÅGOR & SVAR
114 NÄSTA NUMMER

Sony Ericsson

Sony Ericsson

Ladda ner från nätet.

Upptäck mer med T68i. Ladda ner bilder och grafik från Internet, seriefigurer, filmstjärnor, favoritartister – vem du vill och var du vill. Spara i telefonens fotoalbum, lägg in som bakgrund eller skicka vidare till en vän.

Messaging

Imaging

Sony Ericsson T68i

GPRS ■ Mobilt Internet ■ Bluetooth ■ Global täckning ■ MMS

www.SonyEricsson.com

KLAGA INTE

När jag slår upp sidan 66 i Super PLAY 05_2002 och läser recensionen av *Super Smash Bros Melee* förstår jag att det kommer att bli ett jäkla liv. Recensenten denna gång är Victor Sjöström och han ger spelet en sexa i betyg, alltså "väl godkänt". Något säger mig dock att vissa inte är helt nöjda med det betyget.

Jag beger mig till forumet på Super PLAYs hemsida och mycket riktigt, snacket är redan igång. Det hela utvecklar sig sedan till vad som verkar vara den värsta läsarstormen sedan Thomas Wiborgh avslöjade att Solid Snake "dör" i *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Dussintals med besvikna ungdomar skriver att tidningen har blivit mutad av Microsofts Bill Gates, att detta är en konspiration mot Nintendo och att Victor Sjöström ska bort. Jag har läst många dumma inlägg på Super PLAYs forum, men detta måste nog vara det absolut barnsligaste.

Sedan spelet utannonserades för ett bra tag sedan har många spända spelare gnuggat händerna i förväntan. Men eftersom nästan alla Nintendo-fans verkar ha bestämt i förväg att spelet ska ha minst en åtta i betyg, blir de självklart upprörda när de får se det slutgiltiga betyget. Faktum är att betyget står för "väl godkänt", alltså ungefär som tre plus i Aftonbladet. Ett bra betyg. Ändå slänger man sig ner på golvet och skriker som ett litet barn som inte fått sin vilja igenom.

Visst, jag sympatiserar inte alltid med Super PLAYs betyg. Men läser man recensionen noggrant så motiveras betyget alltid. Betygets roll är egentligen ett ganska överskattat men trevligt bihang, själva recensionen är ju det viktiga. Jag tvivlar på att alla som försöker göra sin röst hörd i detta ärende på forumet ens har testat spelet i fråga, men ni som har gjort det och blev nöjda, varför klaga? Ni har ett bra spel att spela, ändå lägger ni bara ner en massa onödig tid på att visa ert missnöje. Kan det kanske vara så att Gamecubes första titlar inte motsvarade era högt ställda förväntningar och därför lägger ni skulden på Super PLAY? Patetiskt, tycker jag.

Intressant att det alltid uppstår ramaskri bland vissa läsarkretsar så fort ett Nintendospel inte får toppbetyg. Allt som företaget spottar ut sig verkar vara heligt. Många tjatar om att "Famitsu gav minsann spelet bra betyg". Jaha? Bara för att Famitsu och ett par andra tidningar hyllar spelet, så måste Super PLAY automatiskt göra detsamma? Det finns något som heter "olika åsikter". Jag har inte testat *Super Smash Bros Melee* till Gamecube, men jag har spelat *Super Smash Bros* till Nintendo 64 och ärligt talat förstod jag inte vad som var så speciellt med det spelet. Det var ju bara tråkigt och rörigt. Och om det är party-spel som gäller håller jag mig till *Mario Kart 64*. Super PLAY ska verkligen inte behöva försvara vart och vartannat betyg de sätter, det handlar faktiskt om tycke och smak. Om man blir så till sig över att ett spel får "fel" betyg, tycker jag inte man ska läsa speltidningar över huvud taget. Så kom inte och klaga på Victor Sjöström. Medan jag läst de två, tre senaste numren av Super PLAY har jag fått mer och mer respekt för honom och i min bok är han en av de absolut bästa skribenterna tidningen har.

Avslutningsvis vill jag påpeka att jag verkligen inte är någon "Nintendo-hatare", tvärtom. Jag äger nästan alla deras konsoler och håller dem som det bästa och mångsidigaste spelföretaget någonsin. Jag kommer definitivt att inhandla en Gamecube, men jag väntar tills *Mario Sunshine* är släppt.

NIKLAS LUNDQVIST

MIYAMOTO SLUTAR PÅ NINTENDO

Nu undrar du säkert varför jag skrev en sådan konstig rubrik. Jag ville bara göra dig uppmärksam på att *Ico* finns och att vi numera refererar till *Ico* genom "spelet".

När alla andra bubblat över av pepp om *Ico* var det då äntligen dags för min del. Allting kanske redan är sagt, men det finns ingen anledning att inte peppa på *Ico* en extra gång för mycket – hellre det än för lite.

Spelet är lågmält och vackert från de första dreglande stunderna med konvolutet på vägen hem, till spelet och musiken. *Ico* gör inte så mycket väsen av sig, man trippar fram med sina träskor med tjejen i handen och löser pussel för att nå ljuset, ett oroväckande lugn och harmoni uppstår nästan direkt så att man känner att det är något större på gång. Det finns en hund begravd någonstans i *Ico*. Stundtals går lugnet över i dramatiska fighter med skuggorna som försöker sluka Yorda.

Varje rum, varje höga nivå med utsikt stannar man till och bokstavligen ryser över hur vackert det är. Hur stort slottet är, hur det starka solljuset gör så att gräset glimmar, hur lysande och genomtänkt allt är. Man känner sig nästan vemodig att lämna en utsiktsplats – "bara en liten stund till".

Bara två timmar in i äventyret är *Ico* redan en religiös upplevelse, jag har inte tillräckligt med superlativ i mitt ordförråd för att rättvist kunna beskriva spelet. Om jag någonsin ska missionera för och nästan tvinga kompisar att spela ett spel, så är det *Ico*.

Ico är en uppvisning i perfekt speldesign och balans mellan spelbarhet och känsla som jag önskar att ingen missar.

Nu sätter jag mig på stenbänken och vilar ett tag - annars kokar jag över.

JIMMY

LÅTSTÖLD?

En snabb fundering. Om man lyssnar på Afrodites (vedervärdiga) låt *Never Let It Go* och sedan stoppar i sin gamla *Sonic the Hedgehog*-kasett i sin Mega Drive och kör Marble Zone...

Likheten är verkligen slående! Bara en kul liten tanke jag fick i ett infall av sockeröverdosering.

JOHAN KARLSSON

BARA TVÅ TIMMAR IN I ÄVENTYRET ÄR *ICO* REDAN EN RELIGIÖS UPPLEVELSE, JAG HAR INTE TILLRÄCKLIGT MED SUPERLATIV I MITT ORDFÖRRÅD FÖR ATT RÄTTVIST KUNNA BESKRIVA SPELET.

PRISKRIG, BARA AV GODO?

Påståendena i senaste Super PLAY och av Super PLAY i Aftonbladet, att dagens priskrig mellan de tre stora tillverkarna skulle vara en stor vinst för oss konsumenter tycker jag är att dra en lite för enkel och snabb slutsats. Visst kan det kännas så vid inköpstillfället, att en Xbox för 2 800 kronor är en mycket bättre affär än en för 5 000 kronor, men stämmer det i ett större perspektiv?

Man får gå tillbaka till den grundläggande frågan, varför säljer företag sina produkter? Av den enkla anledningen att de vill tjäna pengar. Det här gäller även alla konsolltillverkare. Att de nu blivit tvingade att sänka priset på sin hårdvara innebär bara att de måste öka sina intäkter inom andra områden. Det här kommer innebära att de tvingas höja sina marginaler på spel, höja avgifterna för olika former av Internetanslutningar, ta betalt för nedladdat material, helt enkelt hämta hem vinster där det finns möjlighet.

En annan negativ aspekt av ett priskrig är att det oftast slutar handla om kvalitet på produkten för att istället handla om vilket företag som kan ta förlusterna priskriget medför längst. Det vill säga i; fokus flyttas från att det företag med bäst produkt "vinner" till att det företag med störst kassa går segrande ur priskriget. Priskrig leder också ofta till att de företag som inte har råd att hänga med slås ut från marknaden med minskad konkurrens som följd. Ingenting varar för evigt, inte heller spelföretag.

Det jag vill ha sagt är att i slutändan är det alltid vi konsumenter som betalar för kostnader plus vinst, att det sedan ser bättre ut i OnOff-reklamen med 2 790 kronor än 4 995 kronor är marknadsföring och enligt mig bara en kortsiktig vinst för oss konsumenter.

JESPER KOEFOED

INTERNET-SIDOR?

Jag har läst Super PLAY sedan tiden då den hette Super Power (har till och med en halvtrasig kopia av första numret), enbart handlade om Nintendo och då Dr von S svarade på brev och ni på redaktionen kallade er för Killer John och Martin-san. Och tidningen har bara blivit bättre sedan dess. Men den skulle faktiskt kunna bli ännu bättre, med hjälp av en eller två sidor per nummer som handlar om spel på Internet. Ni kunde väl i alla fall göra ett reportage där ni tog upp spelforum och sådant, och kanske det nya *Puzzle Bobble: Online* som verkar väldigt kul.

Avslutningsvis vill jag bara berömma er ännu en gång för denna underbara tidning, och jag hoppas att den fortsätter att bli bättre.

PUPU -FROM DA WASTELAND

Bra idé. En återkommande Fokusavdelning om spel på Internet är någonting vi lovar att diskutera redan på nästa redaktionsmöte. SP

SPIDER... SENSE... TINGLING.

Screen shots taken from PC gameplay.

JUNE 2002

XBOX PlayStation 2 PC CD ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT

MARVEL SPIDER-MAN COLUMBIA PICTURES

ACTIVISION

activision.com

Spider-Man, the character, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, the movie, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Game Code © 2002 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

FRAMTIDEN I FOKUS

E3 2002 VAR EN AV DE JÄMNASTE OCH BÄSTA HITTILLS

TEXT: MARTIN JOHANSSON OCH THOMAS WIBORGH FOTO: MARTIN JOHANSSON

De röda mjuka mattorna i Los Angeles Convention Center utgjorde i år slagfältet för en av de jämnaste E3-mässorna hittills. Vi traskade över samma röda mattor med ganska trötta fötter och letade upp allt som var värt att spela och några spel som absolut inte var det, oavsett vad PR-människorna bedyrade. Nintendo och Sony dominerade i den västra hallen tillsammans med tredjepartstillverkare som Sega och Tecmo. Microsoft och resten av de stora utgivarna med Electronic Arts i spetsen hade byggt sina montrar i den södra. Efter fyra dagar, tre gigantiska fester och lika många stora presskonferenser återvände spelbranschen till vardagen, som i sammanhanget känns väldigt blek och tystlåten. Men trots att skrikande japaner med blodsprängda ögon, halvnakna tjejer, överdriven ljudnivå, laserljus och Lara Croft i egen hög person fanns på plats så har andelen vansinniga jippon minskat till förmån för bra spel.

NINTENDOS SHOW

Vilket som egentligen var bäst i år beror förstås på vem man frågar, men de flesta var överens om att Nintendo imponerade. Vi kan inte göra annat än att hålla med. Ser man förbi Sonys och Microsofts respektive onlineplaner och koncentrerar sig på spelen är det svårt att få annat än Nintendos stora röda monter på näthinnorna. *Super Mario Sunshine*, *The Legend of Zelda*, *Metroid Prime* och *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet* är fyra spel som ser ut att leva upp till förväntningarna och därmed sopa banan med det mesta av motståndet. *Beach Spikers*, *Resident Evil 0* och *Super Monkey Ball 2* kompletterade utbudet och fick oss att glömma presskonferensen på måndagen där Nintendo fortsatte tjata om sladdar mellan Gamecube och Game Boy Advance istället för att bygga ett riktigt nätverk.

PLATTFORM, VÅLD OCH SNABBA BILAR

Det går att urskilja två trender på årets E3. Den ena heter plattformsspel och Nintendo bidrar förstås med några av sina starkaste spelserier någonsin. *Ratchet & Clank*, *Ape Escape 2*, *Rayman 3*, *Project BG & E*, *Sly Cooper & The Thievious Racoons*, *Vexx* och *Blinx* är några av de bästa spelen i samma genre till Xbox och PlayStation2. Utöver de vi nämner på beta-sidorna i den här tidningen imponerade framförallt *Sly Coopers* cel shading-behandlade grafik och välgjorda spelsystem.

Den andra och dominerande trenden på årets E3 var inte helt oväntat action i första- och tredjepersonsperspektiv. Här var spelen nästan för många att nämna men *The Getaway*, *Resident Evil 0*, *Red Dead Revolver*, *Silent Hill 3*, *Devil May Cry 2*, *Ninja Gaiden*, *Contra: Shattered Soldiers*, *Shinobi*, *True Crime: Streets of LA*, *Dead to Rights*, *Metroid Prime* och *Deus Ex 2* ser alla ut att kunna tillföra genren något. *Grand Theft Auto: Vice City* är dessutom utannonserat och *Doom III* var, trots att det bara visades i form av en 15 minuter lång film, mässans mest imponerande spel.

Under alla E3-logotyper i utställningshallen står det "A Different World", och det stämmer bra. I sällskap med 2 000 av framtidens spel fattar man inte riktigt att jorden snurrar som vanligt utanför väggarna. Efter en lång dag är det bara att kliva ut i den kaliforniska solen och låtsas att man är en människa trots att hjärnan håller på att smälta ihop till en sorgsen isglass av alla intryck.

Dagen efter dyker vi alla in i mörkret bland spelen igen, klarar någon bana i *Panzer Dragoon Orta*, krockar med Tetsuya Mizuguchi framför *Super Mario Sunshine* och älskar varenda minut av det.

CAPCOM
I Capcoms monter var trängselfaktorn hög. Ett av de underligaste spelen vi hittade var *Steel Battalion*, med sin mastodontkontroll på dryga 40 knappar. Och så får vi inte glömma *Devil May Cry 2*-trailern, som var fet.

DISNEY INTERACTIVE
Den som kommer ihåg kultrullen *Tron* skulle ha älskat Disneys monter, så ett par ljusmotorcyklar fanns på plats. Ett klart bättre estetiskt alternativ istället för *Piff och Puff*-ballonger.

NINTENDO
Att *Metroid Prime*, *Super Mario Sunshine* och *The Legend of Zelda* var bland de bästa spelen på E3 är ett faktum. Men vi avskyr att spelstationerna i montern är uppställda så att det ska bli en överdriven trängsel runtom. Skärpning!

SONY
Sonys monter var fullproppad med spel. Det var lätt att ta sig fram eftersom monterns arkitektur var så öppen som möjligt. Framför vissa av spelen fanns det tili och med skönа vita skinnsoffor. Inte illa.

XBOX
Hos Microsoft var det liv och rörelse från att massan startade tills den stängde. På ena sidan fanns det ett par sammankopplade Xbox som det gick att spela *Unreal Championship* på. Som vanligt gick fargerna i grönt.

ACTIVISION
Med en skateramp på ena sidan och en *Doom III*-teater på den andra lyckades Activision dra till sig alla typer av spelare. Men efter att ha sett skateboardåkare hoppa kors och tvärs tusen gånger tidigare måste vi nog säga att *Doom III*-trailern featuring kodkungen Carmack imponerade mer.

KONAMI
Förutom ett bisarrt manglande av spoltrailers, där framför allt *Silent Hill 3* och *Metal Gear Solid 2: Substance* stod ut, fann vi att Konami som vanligt hade en bred repertoar av spel. En favorit var *Contra: Shattered Soldier*.

ELECTRONIC ARTS
Sagan om Ringen, *James Bond* och *Harry Potter* var tre tunga varunamn i Electronic Arts monter. *Harry Potter*-huset var dessutom sjukligt likt fjolårets *Return From Castle Wolfenstein*-monter. Plagiat någon?

MICROSOFTS PRESSKONFERENS

Under sin presskonferens tillkännagav Microsoft sitt kommande onlinenätverk Xbox Live. Bredbandsservicen som kommer att finnas tillgänglig i Nordamerika i höst kommer att erbjuda Xbox-ägarna en bred repertoar av tjänster, bland annat chat, mail och naturligtvis spel.

– Xbox Live kommer att bli världens största nöjespark, med de häftigaste attraktionerna, förklarade Microsofts talesman J Allard. Han poängterade även att konkurrenterna ligger långt efter i utvecklingen eftersom de erbjuder sina kunder både smalband och bredband. Xbox är endast bredband.

– Att spela med smalband är som att lapa i sig i en pizza med ett sugrör. Det är möjligt att göra det, men absolut inte tillfredsställande, fortsatte J Allard.

Xbox bredbands-kit kommer i USA att kosta cirka 500 kronor och ska innehålla ett tolv månaders fritt abonnemang på Xbox Live och headsetet Xbox Communicator. Redan 2003 ska över 50 Xbox Live-kompatibla spel finnas ute på marknaden, däribland *Unreal Championship, MechAssault, Whacked, Midtown Madness 3* och en ny version av *Halo*.

Forutom Xbox Live satsar Microsoft stort på 2002. Innan årets slut ska över 200 titlar finns tillgängliga och ungefär 300 är under produktion. En annan talesman, Robbie Bach, sade i slutet av konferensen att Microsoft kommer att satsa 20 miljarder kronor på Xbox under de kommande två åren, vilket tveklöst tyder på att Microsoft ännu mer aggressivt kommer att marknadsföra sin konsol.

SONYS PRESSKONFERENS

Dagen innan E3, klockan 08.00, samlade Sony Computer Entertainment America ett tusental journalister, branschmänniskor och anställda för att presentera sin kommande affärsstrategi. Kaz Hirai, VD för den amerikanska avdelningen, startade presskonferensen med devisen "konsolkriget är över – PlayStation2 är vinnaren", som syftade på att PlayStation2 har sålts i över 30 miljoner exemplar världen över och idag är den mest etablerade hårdvaran i jämförelse med Xbox och Gamecube.

– Vem som tar de resterande marknadsandelarna får framtiden utvisa, sade Kaz Hirai som även påpekade att de till motsats från Nintendo inte överdrivet kannibaliserar sin egen marknad med egna titlar och därmed konkurrerar ut andra- och tredjepartstillverkarnas spel. Kaz Hirai talade sedan om Sonys kommande onlinesatsning och hur de ska underlätta för andra- och tredjepartstillverkare att utveckla onlinebaserade spel till PlayStation2. Bland annat avsätter de pengar i en fond för de spelbolag som ger sig på den nya teknologin och de kommer inte att kräva några licenspengar för onlinespelen, vilket är en strategi som även Nintendo tillämpar.

Bland de första titlarna som kommer tillsammans med nätverksadaptern finns *Madden NFL 2003, Frequency, Tribes: Aerial Assault, TimeSplitters 2, SOCOM: US Navy Seals* och *Twisted Metal: Black Online* som ska vara gratis via en kupong som medföljer med köpet av adaptern.

NINTENDOS PRESSKONFERENS

Precis efter Sonys presskonferens, klockan 10.30, startade Nintendos i Hotel Millenium Biltmores konferenslokaler. Nintendos vice VD Peter MacDougal började med att kontra Kaz Hirais påstående om att kriget var över med att förklara att kriget inte är slut än!

– Nintendo är mer intresserade av mjukvara än hårdvara, fortsatte han. Vårt mål är inte att överleva, utan att vinna. I slutet av 2002 kommer vi att vara bäst av alla på att sälja mjukvara.

Därefter tog Satoru Iwata – som bara några dagar senare utsågs till företagets nye VD – över ordet för att tala om Nintendos kommande satsningar, som främst kommer att bygga på ett massivt andra- och tredjepartsstöd. Bland annat kan vi se fram emot sex nya Namco-spel. Dessutom ska Nintendo satsa mer på att koppla samman Gamecube och Game Boy Advance. Onlinespel kommer att finnas till Gamecube, berättade Iwata som också poängterade att tekniken ingalunda var något nytt för Nintendo som redan 1988 släppte ett modem till NES i Japan, men att det fortfarande finns penetrationsproblem med bredband i större delar av världen.

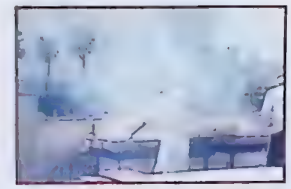
Val efter det tog Shigeru Miyamoto emot ovationer när han presenterade sina nya spel. Höjdpunkten var en batalj mellan Shigeru Miyamoto och spelproducentscelebriteter från Namco, Sega och Capcom i Game Boy Advance-versionen av *The Legend of Zelda: A Link to the Pasts* flerspelarläge.

TENDENSER PÅ E3 2002

Inget E3 är det andra likt, det händer alltid någonting nytt. Men vissa inslag består, som dålig mat, lättklädda monterflickor och en ljudnivå som skulle ge Alice Cooper tinnitus.

FREEBIES

På E3 delar spelbolagen ut en massa reklammaterial, så kallade freebies. Dessa varierar från blinkande Sony-pennor till kastrullunderlägg med en Enix-logotyp på – man vet liksom aldrig vad man ska få härnäst. Nuförtiden tycks vissa, bland annat en oroväckande stor skara journalister, anse att freebies är viktigare än själva spelen.



VÄRSTA GRILLEN

Los Angeles Convention Centre är inte direkt känt för sina kulinariska upplevelser, vilket det heller inte ska vara, med undantag från BBQ-grillen illustrerad ovan. Eftersom alla matstånd som finns på mässan har samma ägare råder det monopol och priserna är skyhöga. En mjukglass nere i Kentia Hall kan utan större problem, eller strossel för den delen, gå loss på 60 spann.

POLAROIDSESSIONER

Polaroid-eran lider mot sitt slut och tekniken ersätts av den digitala motsvarigheten, men på E3 är de alltjämt populära bland vissa spelbolag som använder dem i pinsamma fotosessioner. Oftast rör det sig om att besökarna, varav majoriteten är män, fotograferas med yngre och i enstaka fall söta tjejer för att höja sitt ego och få ett minne för livet med sig hem.

JURASSIC 5

Midway är ett spelbolag som oftast gör riktigt smaklösa spel, men på årets E3 visade de på en oantastlig smak genom att bjuda in rapgruppen Jurassic 5 till sin monter. Under 30 minuter bjöd gruppen på underhållning i världsklass, vilket ledde till att Konamis monter som låg bredvid tömdes på folk. Att rap är hetare än *Contra: Shattered Soldier* hade vi aldrig kunnat gissa.

JOHN CARPENTER

Filmregissören John Carpenter gästade Vivendi/Universals monter för att signera *The Thing*-affischer. John Carpenter är något av en idol för oss som gillar lite äldre science fiction-filmer som *Halloween* (1978), *Dimman* (1980) *Flykten från New York* (1981), *The Thing* (1982) och *Big Trouble in Little China* (1986).

SPELTRAILERS

På bilden ovan slappar besökarna till en *Silent Hill 3*-trailer. Efter att Konami skördat stora framgångar på tidigare E3-mässor genom att visa välklippta och genomarbetade speltrailers för sina kommande spel har allt fler spelbolag börjat imitera deras framgångsrecept. Nu har alla spelbolag med självrespekt en bioduk som pumpar speltrailers av varierande kvalitet.

SVERIGEPREMIÄR

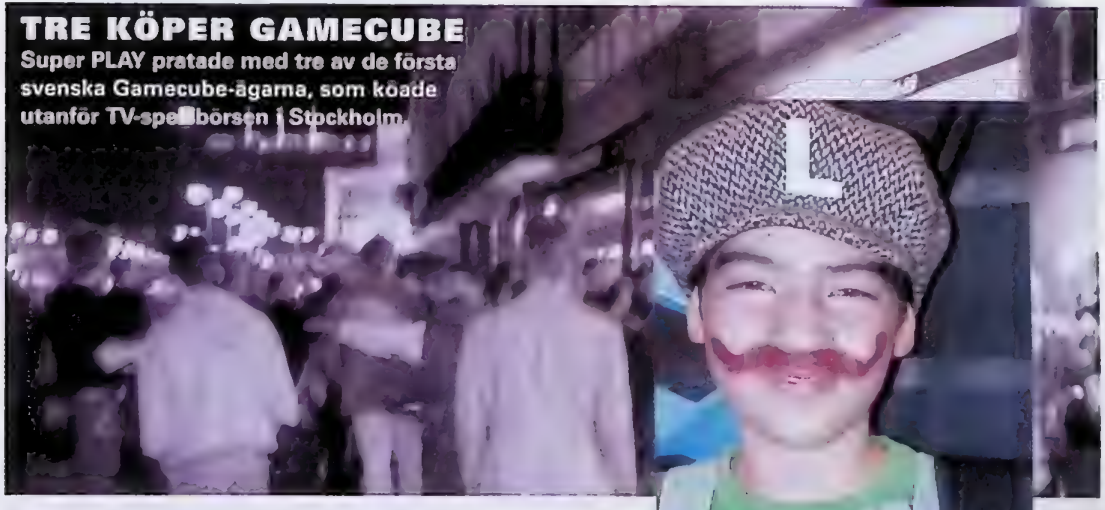
LYCKAD DEBUT FÖR GAMECUBE

Natten till fredagen den tredje maj köade hundratals människor utanför TV-spelsbörsen i Stockholm och i Göteborg för att köpa de första svenska Gamecube-maskinerna. Nintendos representanter i Sverige fanns på plats och den som kom utklädd till någon känd karaktär från spelens värld kunde vinna prylar till sin nyinköpta kub. Lanseringen bjöd förvisso inte på lika mycket neon och lika många kända ansikten som Microsoft fyllde Gallerian med någon månad tidigare, men den bestående känslan var att det ändå var en lyckad tillställning. Drygt 130 personer hade förhandsbokat i Stockholmsbutiken och under nästföljande dag passerades 200-strecket.

Micke Cruseman, försäljare på TV-spelsbörsen i Stockholm, säger att lanseringen var den mest lyckade han varit med om. Super PLAY håller med. Det var kärlek i luften när de mest trogna Nintendo-spelarna med Mario-dockor runt halsen och stora leenden på läpparna packade ned sina nya maskiner i medhavda Nintendo 64-väskor. THOMAS WIBORG

TRE KÖPER GAMECUBE

Super PLAY pratade med tre av de första svenska Gamecube-ägarna, som köade utanför TV-spelsbörsen i Stockholm.



Klas Norr, 13 år

Varför köpte du Gamecube?

– Den är roligast! Och så har jag spelat Nintendo sedan jag var jätteliten.

Vilka spel köpte du idag?

– *Luigi's Mansion* och *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II.*

Har du någon av de andra nya konsolerna sedan tidigare?

– Nej.

Kenneth Adolfsson, 34 år

Varför köpte du Gamecube?

– Jag hade en Super NES och gillade den skarpt. Jag hade i tankarna att köpa en PlayStation2, men jag skippade det för jag har alltid gillat *Resident Evil* och såg att det skulle släppas till Gamecube. Så jag tänkte att det var bäst att skaffa en Gamecube eftersom den är så kraftfull och det kommer så många bra spel till den.

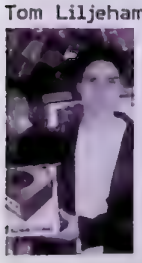
Vilka spel köpte du idag?

– *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II.*

Har du någon av de andra nya konsolerna sedan tidigare?

– Nix, Dreamcast var den senaste konsol jag ägde.

Tom Liljehammar, 18 år



Varför köpte du Gamecube?

– Jag har varit Nintendo-spelare sedan jag var liten. Det är Nintendo som gäller för mig.

Vilka spel köpte du idag?

– Nu blev det *ISS 2*. Jag hade inte så mycket pengar, men annars hade jag köpt hela lagret. Jag hade en amerikansk NTSC-maskin med *Star Wars* och *Wave Race* till tidigare, och de spelen kommer jag att skaffa igen.

Har du någon av de andra nya konsolerna sedan tidigare?

– Nej. Bara Nintendo.

NINTENDOS VD AVGÅR

Efter 53 år som högste chef för Nintendo Co Ltd har Hiroshi Yamauchi avgått, 74 år gammal. Han tog över företaget efter sin morfar Sekiryo Yamauchi 1949 och har sedan dess styrt Nintendo och därmed en stor del av hela spelindustrin med järnhand.

Hiroshi Yamauchis efterträdare blir lite oväntat Satoru Iwata, som kom till Nintendo från Hal Laboratories för bara två år sedan. Han har sedan dess översett spelproduktionen hos Nintendos utvecklingsdivisioner, men får nu alltså titeln president.

I samband med tronskiftet har Hiroshi Yamauchi också sammanställt en ledningsgrupp som gemensamt kommer att fatta alla stora beslut inom Nintendo. I den grupper ingår förutom Satoru Iwata även vice VD:n Atsushi Asada, företagets hårdvaruguru Genyo Takeda, spelgeniet Shigeru Miyamoto, samt Yoshihiro Mori och Shinji Hatano. TR

KONSPIRATIONSFILM

Actionrollspelet *Deus Ex* passar utmärkt som grund för en film, tycker filmbolaget Columbia. Därför har de i dagarna skrivit kontrakt med Eidos, utgivaren av *Deus Ex*, som ger Columbia rätten att göra en film baserad på spelet.

Deus Ex handlar om den statligt anställda, cybernetiskt förbättrade antiterroristagenten JC Denton. Året är 2052 och världen hotas av pest, ekonomisk kollaps och global terrorism. Men konspiration efter konspiration gör att JC Denton till slut tvingas välja mellan att fortsätta tjäna staten eller gå över den andra sidan.

Filmen kommer att produceras av Laura Ziskin, som senast gjorde *Spider-Man*. Något releasedatum är inte bestämt ännu. TR

DICE + MICROSOFT = SANT

På E3-mässan i Los Angeles meddelade Microsoft att svenska Digital Illusions ska utveckla en uppföljare till *Rallisport Challenge* till Xbox. Spelet ska precis som det kommande *Midtown Madness 3* (också det från Digital Illusions) ha stöd för onlinespel. Digital Illusions har också fått i uppdrag av Microsoft att utveckla en PC-version av *Rallisport Challenge*.

TR

HYPE
OPINION

+ *Gamecube visade musklerna på årets E3-mässa.*

– *Nej, TV-spel är inte farligare än The Beatles var 1967.*

? *Super PLAY är mutade. Av Sony, Microsoft och Nintendo.*

! *Och Star Fox Adventures är snyggast till Gamecube.*

FATAL FRAME SOM FILM

Det är inte bara *Deus Ex* som imponerar på filmbolagen. Tecmos skräckactionspel *Fatal Frame* ska också bli film. Det är filmbolaget DreamWorks Interactive som ska stå för filmatiseringen. När *Fatal Frame* kommer hit till Europa i augusti kommer det att ha bytt namn till *Project Zero*. TR

MAGISKA TILLBEHÖR

Thrustmaster fortsätter att göra mindre konventionella kontroller till både PC och konsol. Sist ut i raden är ett antal olika prylar, både handkontroller och annat, som baseras på Harry Potters magiska värld. Ett annat område som de gett sig in på är fotbolls-VM. TR

TREMOR JOBBAR FÖR MICROSOFT

Microsoft har utannonserat att de har knutit till sig utvecklarna Tremor Interactive för att göra Xbox-exklusiva spel. Just vilka spel det rör sig om finns det i skrivande stund ingen information om. Tremor Interactive är kanske inte särskilt kända. På meritlistan ligger i alla fall Dreamcastversionen av *Railroad Tycoon II*, som de utvecklade för Gathering of Developers, samt *Kiss: Psycho Circus*. TR

SÅ SPELAR VI

En ny undersökning visar amerikanernas spelvanor. Bland annat kan man se att de flesta gamers har spelat i sex år eller mer, samt att de tror att de fortfarande kommer att spela om tio år.

60 procent av alla amerikaner spelar spel på regelbunden basis. Det är 145 miljoner människor. 38 procent av PC-spelarna är kvinnor, medan bara 28 procent av konsolspelarna är kvinnor. Vidare kan man se att den bäst säljande genren när det gäller TV-spel 2001 var sportspel, medan motsvarande genre för PC-spel var strategi.

Branschen som helhet i USA gick upp med nästan 8 procent 2001 jämfört med 2000, räknat i intäkter. Däremot stod PC-segmentet för en minskning i dessa intäkter med 1,7 procent.

Till sist kan man i rapporten också se det föga förvånande resultatet att de flesta spelar spel för att "det är roligt".

Undersökningen utfördes av NDP Group på uppdrag av den amerikanska branschorganisationen IDSA, Interactive Digital Software Association. TR

KONSOLKRIGET ÄR ÖVER. PLAYSTATION2 ÄR VINNAREN.

– KAZ HIRAI, VD SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA

ENKÄT

Årets upplaga av E3 är över. Vad blev egentligen branschens bestående intryck av spelmässan? Super PLAY frågar tre härdade speljournalister.

Martin Lindell, chefredaktör branschtidningen Manual

Vad var E3-mässans största överraskning?
– Eftersom de flesta spelen som fanns att beskåda redan hade presenterats innan mässan skulle jag nog säga att *Red Dead Revolver* från Capcom var den största överraskningen. Tuff action med en hjälte som inte är helt olik Clint Eastwood i bästa spagettivästernstil.

Vad imponerade mest på mässan?
– Visuellt sett gjorde *Doom III* ett stort intryck. Atmosfären och stämningen fick hjärtat att konstant hoppa upp i halsgropen. Skrapar man dock bort ytan verkar det vara vilken förstapersonsskjutare som helst. I sin helhet skulle jag snarare säga att *The Legend of Zelda* till Gamecube imponerade mest. Jag fastnade aldrig för *Zelda* till Nintendo 64 och tror att den nya stilen kan ta serien tillbaka till sina tidigare höjder.

Vad var den största besvikelsen på mässan?
– Överlag känns det som årets spel inte håller lika hög kvalitet som förra årets. Det har varit ett väldigt bra år med *Max Payne, Final Fantasy X, Grand Theft Auto III, Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3, Halo*, med flera. Jag tror att det blir svårt att toppa det gångna årets releaser. Det är väl egentligen bara Gamecube med *Super Mario Sunshine* och *The Legend of Zelda* samt delvis PC där *WarCraft III* och *Star Wars*-spelen är bättre än motsvarande spel i samma genre under 2001/2002.

Henrik Rudin, spelredaktör Aftonbladet

Vad var E3-mässans största överraskning?
– Att läckra *Star Fox Adventures* glänste mest i Nintendomontern. Fick det att vattnas rejält i munnen bredvid ett traditionellt *Mario* och lite väl udda *Zelda*. Trollbindande.

Vad imponerade mest på mässan?
– Den generella kvalitetshöjningen. Borta var de flesta trötta actionäventyr och tycoon-spel med valfritt tema. Snarare bred, gedigen underhållning till alla spelmaskiner.

Vad var största besvikelsen på mässan?
– Att Xbox var rätt blek – ren standard förutom *Blinx* och *Crimson Skies*.

Joakim Bennet, redaktionschef PC Gamer

Vad var E3-mässans största överraskning?
– Att så många bra spel fanns tillgängliga på mässgolvet och inte bara "behind closed doors". Även om vi på PC Gamer har förmånen att få komma in i dessa heliga rum så undrar man varför utgivarna inte vill att fler ska få uppleva spelen. Vidare så är det otroligt skönt att bara kunna gå runt och känna på liren, och slippa passa mötestider som ändå aldrig hålls.

Vad imponerade mest på mässan?
– *Doom III*. Jag sade till mig själv att inte bli alltför överväldigad när vi blev inskuffade i presentationsrummet, men det var kört. Maken till grafiska excesser får man leta efter, och jag vet redan att spelet kommer att skrämma slag på mig. Man kan bara fantisera om hur det kommer att bli när utvecklare som koncentrerar sig på spelen i stället för på motorn får tag på licensen till *Doom III*-motorn...

Vad var största besvikelsen på mässan?
– Helt klart att spelbranschen inte vuxit upp ett dyft sedan senast det begav sig. Horder av företrädelsevis amerikanska och japanska journalister och spelare som går bärsärkagång framför scener där extremt lättklädda silikontjejer står och gnuggar T-shirts mot skrevet. T-shirts som de sedan kastar ut till den brölande pöbeln nedanför. Ska spelbranschen bli så accepterad som den vill bli, och om vi ska lyckas locka den kvinnliga hälften av befolkningen, så måste dessa spektakel upphöra.

Neverwinter Nights öppnar modscenen för alla.

Sladdar ersätter inte nätverk, Nintendo.

Super Monkey Ball 2, Ape Escape 2 och Donkey Kong + är på gång. Behöver vi säga mer?

Kan bli ett av de bästa.

LÄSARUNDERSÖKNING:

VI FRÅGADE VÅRA NYHETSBREVSLÄSARE VILKA AV SPELEN SOM VISADES PÅ E3 SOM DE SER MEST FRAM EMOT?

The Legend of Zelda **22%**
Metroid Prime **22%**
Super Mario Sunshine **18%**
Doom III **12%**
Ninja Gaiden **8%**
The Getaway **6%**
Metal Gear Solid 2: Substance **4%**
The Sims Online **1%**
Övriga titlar **7%**

ANALYS:

E3

SOUVENIRSAMLARE:
ÖVERVIKT:
LUGN OCH RO:
INHYRDA DÖRRVAKTER:
VERKLIGHETSFLYKT:

PEKA OCH KLICKA

Nu är jag förbannad. Än en gång framställs datorspel och TV-spel – ofta ihopklumpade med den inkorrekta termen "dataspel" – som djävulens påfund. Från och till genom åren har det varit populärt att skylla tragiska massakrer i frihetens land USA på den interaktiva underhållningen.

Senast ut bland virrpannorna är den amerikanske överstelöjtnanten Dave Grossman, som på allvar menar att spel skapar massmördare. Och inte nog med det: han har också mage att säga att spel åsamkar samhället större skada än vad droger gör. Ursäkta? Har karln över huvud taget spelat några spel?

Jo, förresten. Det har han nog. Den amerikanska militären har nämligen alltid varit pigga på att inkorporera olika datorspel i utbildningen av sina soldater. Hit hör spel som *Operation Flashpoint*, *Rainbow Six* och nu på senare tid även *Ghost Recon*. Och för en komplett idiot kan det ju verka rimligt att om militären använder datorspel i utbildningen så måste man ju lära sig att döda i sagda spel.

Det är fel.

Man lär sig inte att döda genom att styra ett kors på skärmen och klicka på en musknapp. Jag har spelat många våldsamma spel, men jag kan fortfarande inte träffa en ladugård från insidan i verkliga livet. Man siktar annorlunda på riktigt, och det finns rekyler och andra mekaniker som helt enkelt inte går att efterlikna i ett spel. Och för övrigt så har jag pratat med Red Storm om deras spel *Ghost Recon* och vad militären egentligen har för utdelning av det. Det, och alla de andra spelen i samma fack, används enbart för att lära ut lagarbete och komunikation i fält. Det borde väl Dave Grossman om någon veta själv, han som jobbar i det militära.

Nej, gott folk. Med överstelöjtnant Grossmans "logik" skulle man lika gärna kunna påstå att svenska landslaget i fotboll utbildar sig i att sparka huvudet av folk – förbjud fotboll!

För övrigt kommer jag att tänka på långfilmen *South Park*, som Dave Grossman kanske borde titta på en gång extra. Där undrar föräldrarna varför deras barn beter sig som snorungar. I stället för att se sin egen del i problemet så hittar de en syndabock, som i filmen råkar vara landet Kanada. Verkligheten är minst lika absurd. När livströtta amerikanska tonåringar köper vapen som en annan köper godis på Alfrid Livs och sedan dödar sina klasskamrater – ja, då är det plötsligt *Operation Flashpoints* fel.

Inte konstigt att det finns så många sjuka ungdomar i USA om inte föräldrarna ser sitt eget ansvar i någonting.

Värt att notera är också att en artikel med Dave Grossman drogs upp stort i dagstidningen Svenska Dagbladet, som annars inte har någon form av spelbevakning. Det är en intressant nyhetsvärdering de har: spel är bara intressant om det skapar våldsrubriker, men annars har det ingen plats i tidningen.

TOMMY RYDLING

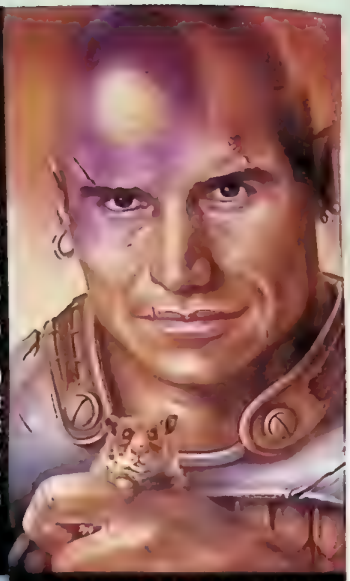
MINSC (OCH BOO)

TITEL: LIVVAKT
ÅLDER: OMKRING 30
BOR: VANDRAR OMKRING I FORGOTTEN REALMS

Rollspel handlar till stor del om intressanta karaktärer. Och två av BioWares mest omtyckta karaktärer genom tiderna är slagskämpen Minsc och hans miniatyrjätterymdhamster (miniature giant space hamster på engelska) Boo från *Baldur's Gate*-spelen. Med glada utrop som: "Make way, evil! I'm armed to the teeth and packing a hamster!" och "Go for the eyes, Boo!" har de fått många spelare att dra på smilbanden.

Minsc är en bärsärkarkrigare från Rasheman i öst, som kom till Faerun och Forgotten Realms för att genomgå Dejemma, ett rituellt mandomsprov. Mandomsprovet i fråga gick ut på att vara livvakt åt trollkvinnan Dynaheir, en annan omtyckt karaktär från *Baldur's Gate II*.

– Det är det som är det tråkiga med att ha avslutat *Baldur's Gate*-sagan, berättar producenten Trent Oster på BioWare för oss – nu kan vi aldrig göra några fler äventyr med Minsc och Boo.



Boo var från början en varelse som Trent Osters kompis hade som karaktär i deras rollspelssällskap. Påhittet att låta Minsc gå omkring med hamstern i *Baldur's Gate*-spelen är helt genialt och har gett oss två av de mest minnesvärda och sympatiska karaktärerna någonsin i ett datorspel.

TOMMY RYDLING

Minsc och Boo dyker tyvärr inte upp i Neverwinter Nights men kommer alltid att finnas i våra hjärtan.

STÉPHANE BAUDET

TITEL: PRODUCENT EDEN STUDIOS
ÅLDER: 33
BOR: LYON, FRANKRIKE

VILKET VAR DET SENASTE SPELET DU KÖPTE?
– *Maximo, Devil May Cry* och *Jak and Daxter*. Men jag har inte hunnit spela något.

VAD GÖR DU NÄR DU INTE SPELAR ELLER ARBETAR?
– Tar hand om familjen (fru och en dotter) eller spelar squash och tennis. Jag åker gärna go-kart också.

VEM ÄR DIN FAVORITARTIST?
– Radiohead är bra om man pratar musik. I spelbranschen beundrar jag Shigeru Miyamoto och Will Wright (*Sim City, The Sims*). Men jag gillar inte Molyneux. Han har bara bidragit med något viktigt en gång (*Populous*).

VILKET ÄR DET BÄSTA RESPEKTIVE SÄMSTA SPEL DU GJORT?
– Det bästa är *V-Rally* och det sämsta är *V-Rally 2* till Dreamcast. Det kunde ha blivit så mycket bättre.

***SEGA RALLY* ELLER *COLIN MCRAE RALLY*?**
– *Sega Rally*. Till Saturn.

Stéphane Baudet är aktuell med V-Rally.

WHAT WILL YOUR LEGEND BE?

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

REAL-TIME STRATEGY REDEFINED.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.com

BLACK & WHITE 2

P[illegible] egensinniga spel, och till den kategorin hör definitivt *Black & White*, som nu får en uppföljare. [illegible] TR

■ [illegible] PC
■ [illegible] STRATEGI
■ [illegible] LIONHEAD

[illegible] Det är inte lätt att vara gud nu för tiden.

Det är viktigt att bygga murar för att hålla anfallare bort från dina städer.

DEVIL MAY CRY 2

Efter att ha producerat *Devil May Cry* lämnade Shinji Mikami [illegible] PlayStation2 och [illegible] konsolen [illegible] Gamecube-projekt. Det hindrar dock inte Capcom från att utveckla en uppföljare till förra årets storsuccé. Det övergripande ansvaret har numera fått Noritaka Funamizu, som bland annat låg bakom *Street Fighter II* och som planerat att göra mycket mer än en traditionell uppföljare av *Devil May Cry 2*. Huvudpersonen Dante är visserligen tillbaka, men han har blivit äldre och mer erfaren sedan sist och [illegible] på helt [illegible]. IB

- PLAYSTATION2
- ACTION
- CAPCOM

[illegible]

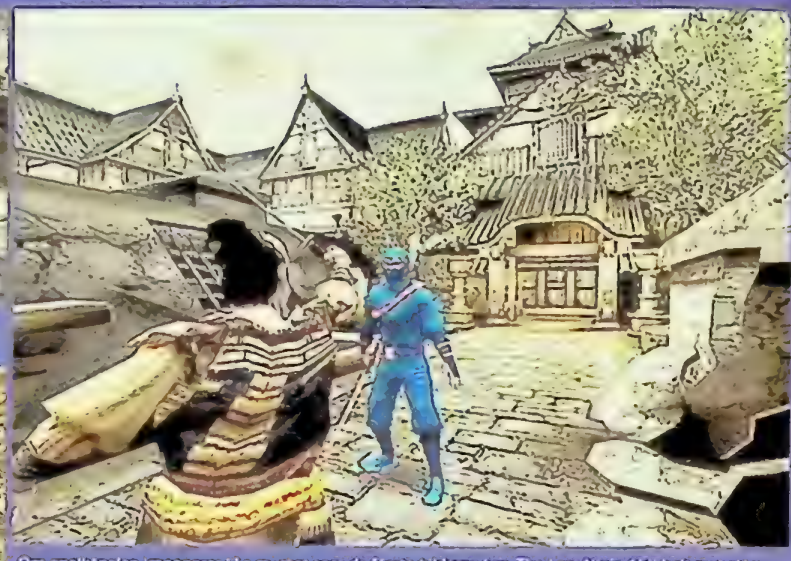
[illegible]

THE LAST NINJA 4

En av de mest klassiska Commodore 64-spelserierna gör comeback i vinter. Studio 3 arbetar för fullt med *The Last Ninja 4*, ett helt nytt tredimensionellt äventyr med ninjan Armakuni i huvudrollen. Hur många paralleller det finns mellan spelen, bortsett från titeln, är ännu oklart, men säkert är att det släpps både till PC och den nya generationens konsoler. Först ut blir troligtvis Xbox-versionen, som dessa första bilder är hämtade ur. TB

- [illegible] XBOX
- [illegible] ACTION
- [illegible] STUDIO 3

Fokus kommer att ligga på problemlösning, action och stora bossar.



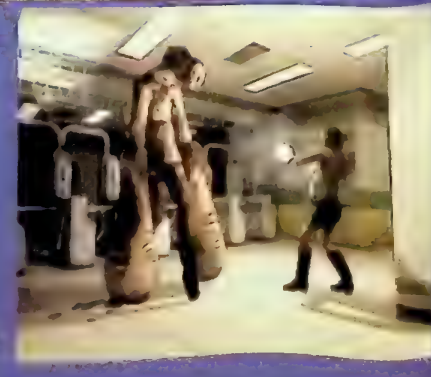
Om spelkänslan imponerar lika mycket som de första bilderna kan *The Last Ninja 4* bli helt makalöst.

SILENT HILL 3

De flesta känner nog till skräckäventyren *Silent Hill* och *Silent Hill 2*. Nu har Konami meddelat att *Silent Hill 3* kommer att släppas någon gång under 2003. Det ska enligt Konami spelva vara lika puxet och lika läskigt som de tidigare spelen, och innehålla ännu [illegible] – hur det nu ska vara möjligt. Vi återkommer med mer information så fort det finns någon. TB

- [illegible] PLAYSTATION2
- [illegible] AVENTYR
- [illegible] KONAMI

Det sparas inte på otrevligheterna i nya spelet heller.



Nya namnlösa fasor utlovar i *Silent Hill 2*.

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Deus Ex ansågs av många som ett av de bästa spelen år 2000, och det med rätta. Det var en mycket bra mix av rollspel och action som blev en stor succé. Därför är det inte överraskande att det snart kommer en uppföljare. *Deus Ex 2* ska bygga vidare på det som gjorde föregångaren så bra, nämligen en frihet för spelaren att lösa problem på olika sätt: med våld, genom att prata sig fram, smyga sig förbi eller hacka sig genom säkerhetssystem. *Deus Ex 2* kommer att bjuda på samma science fiction-miljö som föregångaren, men i övrigt är det inte många detaljer som sluppit ut. I november ska det i alla fall vara färdigt. TR

- FORMAT **PC/PLAYSTATION2/XBOX**
- SPELTYP **ACTION**
- UTVECKLARE **ION STORM**

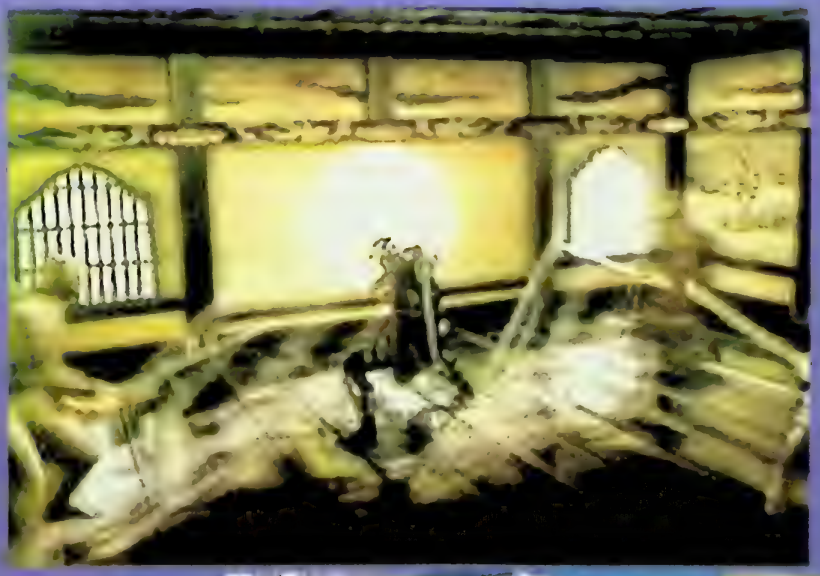
Än så länge är inte mycket känt om handlingen i spelet. Men vi kan nog räkna med militära hemligheter, spionert och förräderi av höga mått.

NINJA GAIDEN

Det har gått mer än ett decennium sedan Tecmo släppte den tredje och vad som länge verkade bli den sista delen i *Ninja Gaiden*-serien till NES. Men sedan ett par år tillbaka har de pratat om sina planera på att återuppliva serien och på E3 premiärvisades en första trailer för *Ninja Gaiden* till Xbox.

Det är Tecmos Team Ninja som står för produktionen, men inte en enda person från det ursprungliga utvecklingsteamet är involverad i projektet, som ser ut att kombinera *Dead or Alive*-influenser med klassisk ninjaaction. TB

- FORMAT **XBOX**
- SPELTYP **ACTION**
- UTVECKLARE **TEAM NINJA**



Närkamperna påminner om matcherna i *Dead or Alive 3*, fast med fler fiender att hålla reda på.

Det har ryktats om att Ryu Hayabusa kommer att få hjälp av en kvinnlig ninja i sitt nya spel. Vilket inte låter helt osannolikt med tanke på vad Team Ninjas grafiker verkar tycka mest om att designa.

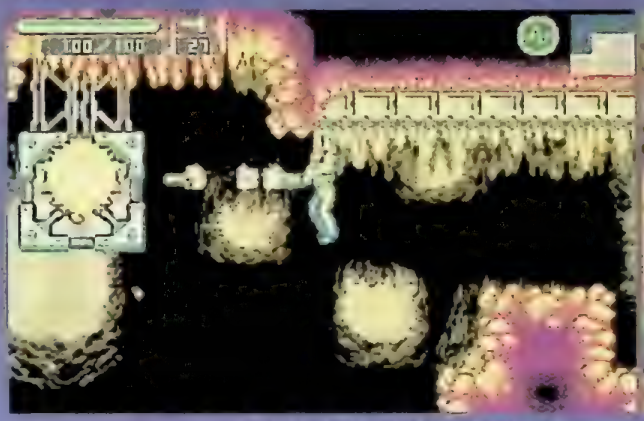
SIM CITY 4

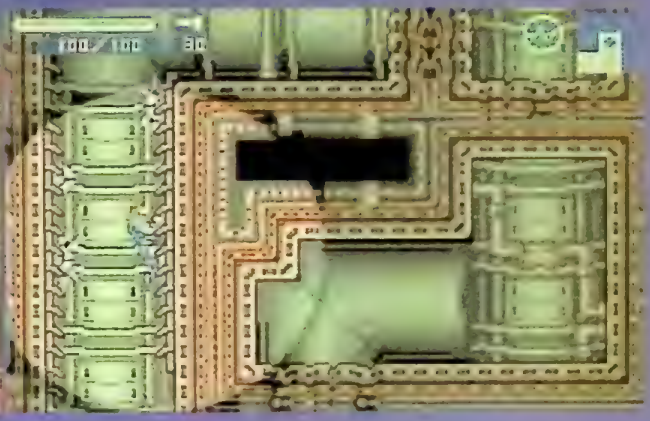
ROLLERCOASTER TYCOON II

METROID FUSION

Medan Retro Studios färdigställer Samus Arans storslagna 3D-debut sitter delar av teamet som producerade de tre ursprungliga *Metroid*-spelen och arbetar med *Metroid Fusion* till Game Boy Advance. Och här finns inte en polygon så långt ögat når bara klassiska tvådimensionella korridorer, pixelaliens och platta men ack så vackra rymdvärldar. TB

- FORMAT: GAME BOY ADVANCE
- SPELTYP: ÄVENTYR
- UTVECKLARE: INTELLIGENT SYSTEMS





Samus tycks ha bytt rymddrakt sedan sist men annars känner man som *Super Metroid*-spelare vår igen sig i *Metroid Fusion*.

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

Efter framgångarna med *Golden Sun* var det kanske inte helt oväntat att Camelot skulle göra en uppföljare. Och första kvartalet 2003 förväntas *Golden Sun: The Lost Age* mycket riktigt vara färdigt. Äventyret tar vid där det förra slutade och kommer att innehålla mer action och problemlösning. TB

- FORMAT: GAME BOY ADVANCE
- SPELTYP: ROLLSPEL
- UTVECKLARE: CAMELOT

Golden Sun: The Lost Age bjuder på mer klassisk rollspelsgrafik i samma färgskala som originalet.

KIRBY GBA

Efter att ha ägnat några år åt att bråka med Mario och Link i *Super Smash Bros*-spelen och förirrat sig i falska 3D-världar i *Kirby 64* är HAL's maskot tillbaka i ett nytt tvådimensionellt plattformsäventyr till Game Boy Advance. Och är spelet bara i närhaten av Shigeru Miyamoto producerade *Kirby's Fun Pack* till Super NES, tar det bli svårt att inte återigen förälska sig i en uppblåsbar ljusrosa ballong med mörkrosa skor. TB

- FORMAT: GAME BOY ADVANCE
- SPELTYP: PLATTFORM
- UTVECKLARE: HAL

[illegible]

SHINOBI

N[illegible] återupplivas. Overworks grundare [illegible] del under de 15 år som gått sedan originalet släpptes och Play-[illegible]

Devil May Cry tycks vara en av [illegible] *Shinobi* används inga skjutvapen, bara svärd och kaststjärnor. TB

- [illegible]
- SPELTYP ACTION
- UTVECKLARE OVERWORKS

Idag är Overworks mest kända för sina äventyrs- och rollspel. Men för tio år sedan sysslade de i [illegible]

När Noriyoshi Ohba är klar med *Shinobi* till PlayStation2 kanske han återupplivar någon av de andra spelserier han varit inblandad i. Vi håller tummarna för *Wonder Boy*.

DARK CLOUD 2

Dark Cloud lånade friskt ur *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, så det kom kanske inte som en chock att uppföljaren använder samma cel shading-teknik som *The Legend of Zelda* till Gamecube. Dessutom kan huvudpersonen Max resa fram och tillbaka i tiden.

Men visst, sämre spel kan man ju plagiera, och de originella inslag som fanns i *Dark Cloud* – däribland möjligheten att bygga sina egna städer – har utvecklats och förfinats i uppföljaren. TB

- FORMAT PLAYSTATION2
- SPELTYP ROLLSPEL
- UTVECKLARE LEVEL FIVE

Risken känns överhängande att vart och vartannat rollspel kommer att se ut så här i framtiden.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Indiana Jones gör comeback och ställs återigen mot Nazi-tysklands diaboliska krigsplaner. Den här gången måste han hitta en legendarisk pärla som sägs vara begraven med Kinas förste kejsare. Spelet är ett actionäventyr i tredjepersonsperspektiv och påminner på så vis en hel del om förra spelet, *Indiana Jones and the Infernal Machine*. Release redan till hösten. TR

■ FORMAT: **PC/PLAYSTATION2/XBOX**
■ SPELTYP: **ÄVENTYR**
■ UTVECKLARE: **LUCASARTS/THE COLLECTIVE**

Boxas mot Gestapomän i nya *Indiana Jones*-spelet från LucasArts.

[illegible]

STAR WARS: THE CLONE WARS

Star Wars: The Clone Wars är ett spel som tar vid där filmen *Episode II* slutar. I spelet får du styra tre jediriddare: Anakin, Obi-Wan och Mace Windu, när de jagar en avfälling som måste stoppas innan han hittar ett kraftfullt Sithvapen.

Spelet går mest ut på att åka omkring i olika farkoster och skjuta på fienden, men ibland får du också springa till fots, och då får du användning för den alltid lika viktiga ljussabeln och några enklare kraftknep. 16 uppdrag uppdelade på sex olika planeter får du skjuta dig igenom i höst när spelet släpps. TR

■ FORMAT: **GAMECUBE/PLAYSTATION2**
■ SPELTYP: **ACTION**
■ UTVECKLARE: **PANDEMIC STUDIOS**

Speedern är bara ett av de många fordon du kan fara omkring på i senaste *Star Wars*-spelet.

RED FACTION 2

Nu är det klart att det kommer en uppföljare till actionspelet *Red Faction*. *Red Faction* blev [illegible] Mod-teknologi, vilken gjorde att [illegible]

[illegible] *Red Faction 2* [illegible] ■

■ FORMAT: PLAYSTATION2
■ [illegible]: ACTION
■ [illegible]: VOLITION

[illegible]

Du och dina kompisar försöker störta den korrupta regeringen i *Red Faction 2*

007 NIGHTFIRE

Electronic Arts fortsätter att utnyttja sin James Bond-licens. *007 Nightfire* heter det senaste Bondspelet under utveckling och det ska bjuda på den sedvanliga mixen av action, Bondorvlar och vackra damer. Handlingen är originalskriven för spelet, och bygger alltså inte på någon av filmerna. [illegible] utvecklar konsolversionerna, medan Gearbox – som gjorde de utmärkta *Half-Life*-expansionerna *Opposing Force* och *Blue Shift* – [illegible] PC-versionen. Release i vinter, lagom till premiären [illegible] ■

■ FORMAT: [illegible]MECUBE/PC/PLAYSTATION2/XBOX
■ [illegible]: ACTION
■ [illegible]: [illegible]ROCOM/GEARBOX

[illegible]

[illegible]

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Medan Team Ninja blåser nytt liv i *Ninja Gaiden* arbetar en annan del av Tecmo med en uppföljare till en annan av företagets gamla arkadhits. *Rygar: The Legendary Adventure* är ett actionäventyr i samma anda som 1987 års Rygar, med rötter i grekisk mytologi och med en huvudperson som besegrar fiender med hjälp av sin gigantiska jojo, även känd som Diskarmor. TB

- FORMAT: **PLAYSTATION2**
- SPELTYP: **ACTION**
- UTVECKLARE: **TECMO**

1080: WHITE STORM

En enig Super PLAY-redaktion ansåg att *Wave Race: Blue Storm* inte riktigt levde upp till förväntningarna och kanske höll Nintendo i Japan med. De bestämde sig i alla fall för att dra tillbaka den utlånade 1080-titeln från det amerikanska team som arbetade med uppföljaren, för att själva ta hand om utvecklingen.
Tanken är nu att *1080°: White Storm* ska ta hela snowboardgenren framåt, inte bara uppgradera den med nya snöeffekter. TB

- FORMAT: **GAMECUBE**
- SPELTYP: **SPORT**
- UTVECKLARE: **NINTENDO**

SHENMUE II

Yu Suzukis episka äventyr tar inte slut för att Dreamcast lagts ned. Parallellt med utvecklingen av det tredje spelet i sagan om Ryo Hazuki har AM2 uppgraderat spelet som släpptes till Dreamcast i vintras och anpassat det för Xbox. I höst ska konverteringen vara färdig, och förhoppningsvis ge oss en försmak av vilka grafiska excesser *Shenmue III* kan tänkas erbjuda. TB

- XBOX
- ÄVENTYR
- AM2

Shenmue II var sagolikt vackert till Dreamcast. Xbox-versionen är ännu snyggare.

BLINX: THE TIME SWEEPER

Artoon är ett litet obskyrt japanskt spelföretag som försökte att göra sig kända med Game Boy Advance-spelet *Pinobee: Wings of Adventure*. När de nu utvecklar det mystiska plattformsäventyret *Blinx: The Time Sweeper* känns det inte som om någon bryr sig. Men man ska aldrig glömma bort att mannen bakom både företaget och det nya spelet heter Naoto Oshima och en gång i tiden designade *Sonic the Hedgehog* och var en av hjärnorna bakom *Nights*. TB

- XBOX
- PLATTFORM
- ARTOON

Med lite god vilja kan man hitta Nights-influenser i Blinx: The Time Sweeper.

Han är kanske inte en lika klockren karaktär som Sonic, men ett tips är att inte underskatta Blinx och hans debutspel.

SEEKING HIGH FLYERS

145m.p.h • 14 Company cars • International travel

Could you be the ambitious high flyer we're looking for? Can you hit the ground running in a fast track, high-pressure environment? How would you cope with the spraying mud and grit of a forest pass? If skidding around blind corners at 70m.p.h sounds scary, are you sure you're right for this job? This role demands experience and skill with candidates expected to take calculated risks. Some degree of insanity is a bonus.

REF: 291 WWW.VRALLY3.COM

A CAREER ON THE EDGE

INFOGRAMES

ATARI

eden

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

V RALLY 3 © 2002 Infogrames Europe SA All rights reserved. Developed by Eden Studios. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally is a registered trademark of Infogrames Europe SA. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo, Game Boy™, Game Boy Advance™ and Nintendo are trademarks of Nintendo Co. Ltd. © 2002 Infogrames. All rights reserved.

THE LEGEND OF ZELDA

Link har sersatt sin en gång så klassiska flotte med en segelbåt.

Shigeru Miyamotos ville egentligen bli serietecknare. Nu försöker han att göra ett spel som ser ut som en tecknad film.

Grottor fyllda av stora farliga monster kommer vi att få se mer av i nya *The Legend of Zelda*. En nyhet är att Link kan plocka upp och använda sig av en besegrad fiendes vapen, som komplement till svärdet, skölden och bumerangen.

VÄRLDENS KANSKE JUST NU MEST OMDEBATTERADE SPEL VAR FÖR FÖRSTA GÅNGEN SPELBART PÅ E3. MARTIN JOHANSSON DELAR MED SIG AV SINA FÖRSTA INTRYCK.

Som så många andra rykande jag på näsan när jag fick se den första trailern för nya *The Legend of Zelda* till Gamecube. Vad håller Shigeru Miyamoto egentligen på med, undrade jag. Varför denna cel shading?

Under Nintendos presskonferens dagen före E3 förklarade han sig med att han alltid velat sudda ut gränserna mellan tecknad film och spel, och jag kan inte annat än konstatera att han är på väg i rätt riktning. *The Legend of Zelda* i form av en stillbild ger dock inte en helt rättvis bild, spelet måste upplevas för att man verkligen ska förstå grafikens funktion i spelstrukturen. Och personligen tror jag att den skepticism som man kan uppleva inför den här typen av grafik beror på att bilden av Link och hans omvärld via de senaste två Nintendo 64-äventyren är så hårt cementerad bland oss spelare. Jag beundrar verkligen Shigeru Miyamoto för hans mod att omvärdera spelseriens grafiska uppenbarelse med ambitionen att leverera någonting helt nytt. Få producenter skulle våga göra en sådan total förändring av ett så etablerat spel.

VARIERANDE BANOR

På E3 fanns det fem spelbara delar, hämtade ur det kommande Gamecube-äventyret. Den första jag testar är en klassisk *Zelda*-grotta där Link måste klara av en mängd välbekanta problem. Givetvis handlar det om att hitta dolda spakar och öppna låsta dörrar. Omgivningarna i grottan är enkla men effektfulla. Fiendebataljerna känns bekanta, den största skillnaden är att fienden verkar lite aggressivare och att vissa överraskningar dyker upp från oväntat håll. I centrum av grottan flödar lava fram och värmen gör att luften fladdrar stämningsfullt. Väl ute i det fria får jag bekanta mig med en hög klippa och en vacker kustlinje. Stegar finns lite varstans och på en avsats finns det en synnerligen enveten fågel som gör allt för att hindra min framfart.

Den andra banan jag tar mig an är ett minispel där Link styr en vacker segelbåt i jakt på rupies. Mynten ligger på tunnor som flyter runt lite varstans. Vissa tunnor ligger på längden, andra på bredden. De som ligger på bredden kan man bara åka över, men de på längden är en helt annan historia. Genom ett tryck på R-knappen sätter Link segel och båten får fart och hoppar över tunnorna. Skulle man missa och kollidera med tunnan ramlar Link av och får simma ikapp båten. Seglet bestämmer även båtens fart, och det gäller att hålla en jämn balans för att plocka upp alla rupies.

Den trejde delen ur spelet handlar om att ta sig genom en sjöröverborg utan att bli upptäckt. Sökarljus pendlar över borggården och

JAG BEUNDRAR SHIGERU MIYAMOTO FÖR HANS MOD ATT OMVÄRDERA SPELSERIENS GRAFISKA UPPENBARELSE MED AMBITIONEN ATT LEVERERA NÅGONTING HELT NYTT. FÅ PRODUCENTER SKULLE VÅGA GÖRA EN SÅDAN TOTAL FÖRÄNDRING AV ETT SÅ ETABLERAT SPEL.

Upplägget i demoversionen av *The Legend of Zelda* till Gamecube känns bekant för den som har spelat tidigare delar i serien. Men eftersom spelet inte släpps förrän 2003 kan man förmoda att Shigeru Miyamoto och hans team avslöjar mer banbrytande inslag vid ett senare tillfälle.

befinner man sig inom deras radie slängs man i fängelsehålorna. Väl där måste man fly, vilket tar tid eftersom man måste krypa genom ett virrvarr av gånger. På samma bana kan man även gömma sig i en tunna, ungefär som Snake gör i *Metal Gear Solid*, för att undvika de patrullerande vakterna. Hela banan påminner lite om slottsparken i *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, men upplägget är mer raffinerat.

Bosskamp blir det på den fjärde banan, och vilken kamp sedan. Här måste Link med hjälp av sitt grapple-hook slita ned en drake som sitter fastklämd med svansen i en vulkan ovanför bossen, vilket är lättare sagt än gjort. Efter tre omgångar av drakrumpattacker byter bossen skepnad, och då gäller det att vara snabb med svärdet och nita honom. Den här banan ger en fingervisning om att Nintendo har adderat en kraftig dos humor i spelet.

Den femte och sista spelbara banan utspelar sig i en liten by vid vattnet då Link just fyllt år och ska träffa sin syster. Här förklaras en del om styrsystem och så vidare, men trots alla lektioner finner jag även den delen underhållande.

HUMOR OCH CHARM

Övergången från *A Link to the Past* till *Ocarina of Time* var kort sagt dramatisk. Spelare som förväntar sig en liknande revolution kommer kanske inte att bli helt nöjda vad det gäller övergripande nya ingredienser i spelet. Trots det demonstrerar Shigeru Miyamoto en mängd nyskapande detaljer i handling och i dialog. Den där lite finurliga och godhjärtade humorn infinner sig så gott som överallt och driver storyn framåt. Vissa kommer kanske att tycka den är töntig, personligen njöt jag av den.

Rent grafiskt har Nintendo hittat en egen nisch med *The Legend of Zelda* till Gamecube. Cel shading är visserligen inget nytt, men Nintendo har trots allt modifierat den efter egen stil. Det finns inga direkta paralleller med spel som *Wacky Racers*. Framför allt är det här spelet så mycket bättre.

Eftersom demoversioner ofta brukar vara relativt torftiga på innehåll kändes det befriande att Nintendo gjorde ett undantag för *The Legend of Zelda*. Jag tror att spelet definitivt är på rätt väg även om den till en början framstod som krokig. MARTIN JOHANSSON

- FORMAT GAMECUBE
- SPELTYP. ÄVENTYR
- UTGIVARE NINTENDO
- UTVECKLARE NINTENDO (EAD)

SUPER MARIO SUNSHINE

SAMTIDIGT SOM *SUPER MARIO 64* VAR RÖRMOKARENS FÖRSTA STEG I TRE DIMENSIONER INNEBAR DET PERFEKTION INOM SIN GENRE. VI HAR SPELAT ETT ÄVENTYR MED ÖVERMÄNSKLIGA FÖRVÄNTNINGAR PÅ SIG.

Super Mario 64 är ett tidlöst, spelmässigt mästerverk som vare sig *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Metal Gear Solid* eller *Halo* kan rå på. Det bevisade att tredimensionella spel faktiskt kan vara i princip kompletta och har sedan fått agera måttstock för allt som släppts i genren. Rare, Naughty Dog, Infogrames, Insomniac och Sony borde alla vara Shigeru Miyamoto evigt tacksamma och upphovsmannen själv har ingen lätt uppgift i att försöka överträffa sitt kanske bästa spel någonsin. Steget från Super NES till Nintendo 64 var betydligt större än från Nintendo 64 till Gamecube. Den här gången adderas ingen extra dimension, och *Super Mario Sunshine* är inte alls revolutionerande på samma sätt som sin föregångare. Helt naturligt förstås, och något man måste försöka se förbi, men det är ändå svårt att inte innerst inne önska sig något lika omvälvande som att få vingar på mössan för första gången eller att simma bland fiskstim utanför prinsessans slott.

GAMMALT OCH NYTT

Den version av *Super Mario Sunshine* som visades på årets upplaga av E3 innehåller sex olika banor som alla utspelas i övärlden där den hårt arbetande rörmokaren semestrar. Ingen introsekvens finns ännu och vi får inte veta något om den mycket användbara maskinen som sprutar vatten, mer än att den är nödvändig för att ta sig fram. När jag får ta kontroll över Mario för första gången på säkert ett år så känns det mer än hemtamt. Spelkontrollen är i princip identisk med *Super Mario 64* så länge man håller sig på marken. Jag hoppar lite och upptäcker ett högt snurrhopp som man inte har kunnat utföra sedan *Super Mario World*. Helt nytt är förstås allt som har att göra med vattenbehållaren Marios rygg. Antingen kan man spruta vatten genom röret som sticker upp som ett periskop bakom hans huvud eller så vänder man röret nedåt och håller sig svävande genom att spruta vatten på marken. Att sväva fungerar i praktiken ungefär som att glidflyga i *Spyro the Dragon* eller *Rayman*, bortsatt från att man hela tiden måste hålla ett öga på sin vattenbehållare så att den inte blir tom. Oavsett hur man väljer att använda sin ännu namnlösa maskin så tvättar vattnet man sprider omkring sig bort den färg eller gyttja som täcker delar av den i övrigt gröna ön. Nintendo har inte berättat så mycket om varifrån den kommer eller vad den gör, men fienderna verkar producera den och spelaren måste tvätta bort den. Det är dock hopplöst att städa där den dyker upp, man måste ge sig på roten till problemet. På den första banan i E3-versionen av spelet finns en klassisk köttätande blomma som spyr ut den märkliga substansen tillsammans med mindre fiender. Mario måste spruta vatten på den för att den ska försvinna. På en annan bana finns en liknande växt som Mario måste kväva med vatten när den kippar efter luft. När den ligger ned kan man hoppa på den och därmed ha ihjäl den.

Spelvärldens kanske mest kända team gör efterlängtad comeback i *Super Mario Sunshine*.

I *Super Mario Sunshine* hoppar Nintendos maskot högre än någonsin. Och att döma av hans gladjerop har han minst lika kul som i *Super Mario 64*.

Mario har kunnat simma ända sedan *Super Mario Bros*, men sättet han gör det på blir bara mer och mer imponerande.

Det är förstås svårt att få ett rättvist intryck av ett nytt Mario-spel på en plats som E3. Jag fick luta mig fram och lägga örat mot högtalarna för att höra ett par fridfulla Koji Kondo-signerade stycken som inte känts fel på till exempel Little Big Island i *Super Mario 64*. Trots att Nintendo nu har ett CD-baserat format med så mycket större lagringsyta så låter all musik som om den skapats med ett par år gammal miditeknik, och all dialog framförs i text. Musiken är klassisk och charmig och personligen tror jag att det var lika bra att låta den relativt sparsamma dialogen förbli text. Lite konservativt, men efter att ha hört Sonic prata vill jag bara att mina gamla barndomshjältar ska vara tysta.

TOTAL KONTROLL

Grafiken i *Super Mario Sunshine* har diskuterats sedan de första bilderna dök upp. De

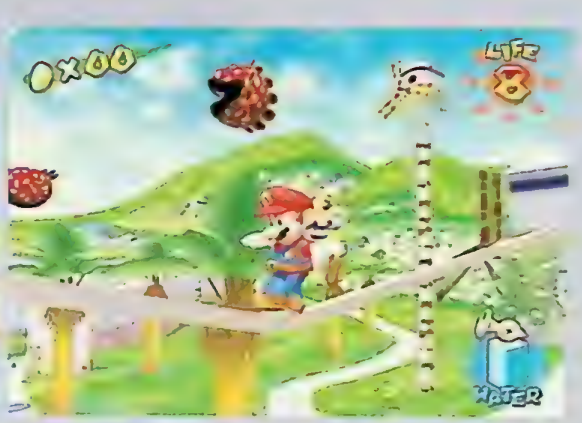
flesta har skakat på huvudet och skrikit högt om Nintendo 64, medan Shigeru Miyamoto lugnt har konstaterat att Mario-spel traditionellt sett inte har lutat sig mot grafiken. Det är förstås sant, men samtidigt är det lite onödigt. Det känns som att tiden bakom Nintendos väggar har stått still i fem år och en konsolgeneration när man klänger i ett pixerlerat nät eller ser solen skymmas av fyrkantiga lövverk som hänger ned från ett Lego-träd. Den enda gången Gamecube får glänsa lite är när grafikmotorn behandlar Mario med snygga filtereffekter eller visar upp massor av vatten med imponerande glaslika krusningar på ytan.

Men om man nu skulle lyssna på Shigeru Miyamoto och blunda för grafiken en liten stund så är det bara att konstatera att magin fortfarande finns där. Under en presskonferens innan E3 visar han hur integrerad vattenkanonen är i spelkontrollen. Han hoppar på ett blad som flyter i en liten sjö, sprutar vatten mot stranden och glider över vattnet. En enkel men samtidigt genial konstruktion. En hel konferenslokal ler unisont mot den lilla japanska mannen med den stora känslan för spel. Man kan kontrollera vattenhjul, öppna dörrar, vattna växter och dränka fiender med ett och samma verktyg. Det tar inte mer än fem minuter innan man är fullärd, och ändå är kontrollen mer mångsidig än i de flesta plattformsspel.

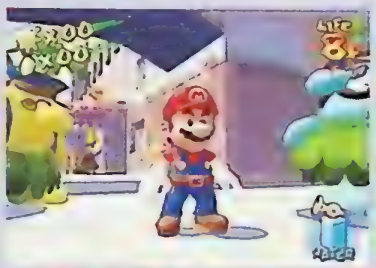
BLÄNDANDE

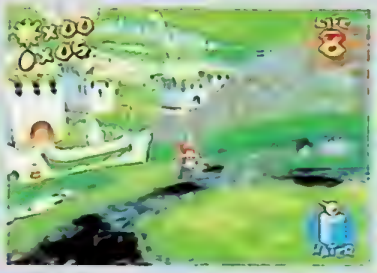
Super Mario Sunshine är ännu långt ifrån färdigt. Jag lyckades faktiskt få det att krascha en gång, och under en liten simtur visade det sig att Mario inte har fått någon syremätare än. Vissa inslag, som möjligheten att hoppa ned i en behållare och krypa i långa underjordiska gångar för att komma ut på ett annat ställe, har inte riktigt demonstrerats och vi har fortfarande inte en aning om vad det egentliga målet med Marios vistelse på ön är. Tills jag har fått bekanta mig lite närmare med den nya världen kan jag inte säga så mycket mer än att intrycken är blandade. Vi kommer inte att få se samma revolutionerande spel den här gången, det kommer inte att vara så snyggt som många hade hoppats, och jag saknar svampriket. Men det går inte heller att komma ifrån att det fortfarande är Mario, vilket i sig innebär världens smartaste plattformsspel och en charm som inte kan mätas i siffror. Naughty Dog har säkert redan plockat fram kalkeringspappret. THOMAS WIBORGH

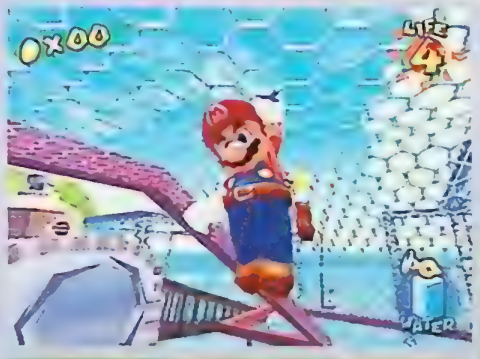
Ärkefiender kommer alltid tillbaka. De blir dessutom ofta bara större och större med åren.



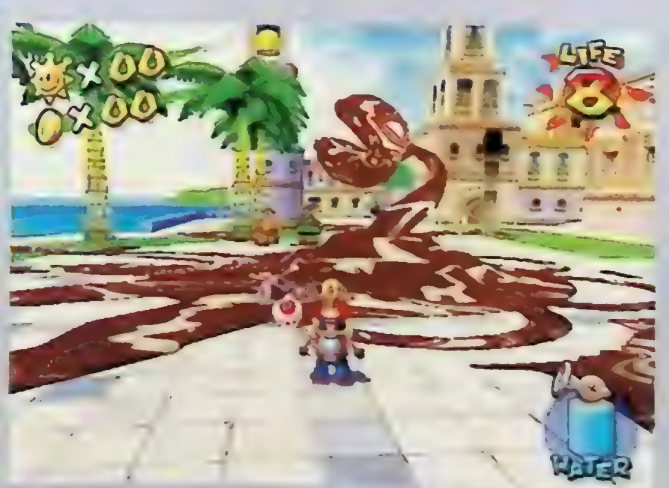
En rutinerad plattformskung visar prov på sitt fantastiska balanssinne.







DET TAR INTE MER ÄN FEM MINUTER INNAN MAN ÄR FULLÄRD, OCH ÄNDÅ ÄR KONTROLLEN MER MÅNGSIDIG ÄN I DE FLESTA PLATTFORMSSPEL.



Medan hans bror Luigi beväpnat sig med en dammsugare har Mario skaffat sig en kraftfull vattenkanon med fler användningsområden än man först anar.

FORMAT **GAMECUBE**
SPELTYP **PLATTFORM**
UTGIVARE **NINTENDO**
UTVECKLARE **NINTENDO (EAD)**

THE GETAWAY

ETT ACTIONFYLLT LONDON BÖRJAR SÅ SLUTLIGEN TA FORM I SONYS EVIGHETSPROJEKT *THE GETAWAY*.

Jag vet inte riktigt vad jag ska tycka om *The Getaway*. När jag besökte Studio Soho i januari 2001 verkade projektet mycket lovande, men så här mer än ett halvår efter det då utlovade releasedatumet undrar jag om inte teamet tagit sig vatten över huvudet. Med *The Getaway* vill man tänja på gränserna inte bara för vad som är möjligt på PlayStation2, utan för konsolvärlden överlag. Ett led i den ambitionen är närmandet till filmens värld; alla spelets karaktärer är baserade på skådespelare som utfört alla scener, och hela spelet sneglar på gangstergenren, i allt från gamla sextiotalsfilmer till *Lock, Stock and Two Smoking Barrels*.

Om man tar de höga ambitionerna med en nypa salt har man dock kvar ett spel som trots allt verkar riktigt lovande. Och med tre år bakom sig och Sony i ryggen fattas bara annat.

LONDON FRÅN ANDRA SIDAN LAGEN

Det som fortfarande är det mest utmärkande draget för *The Getaway* är att det utspelar sig i London. Och då alltså inte i någon fuskversion av staden, utan en i det närmaste korrekt kopia. Okej, varenda liten gata finns inte med, men alla de stora stråken, de berömda byggnaderna och platserna. Glid förbi Trafalgar Square, spatsera längs Oxford Street eller ta en titt på Big Ben. De mer ljusskygga delarna av staden, till exempel Soho där både studioteamet och många av spelets aktörer håller till, är ännu mer detaljerade och här saknas bara de allra minsta gränderna.

Således kan man se dubbeldäckare och de berömda taxibilarna köra förbi, och man tvingas köra på vänster sida (om man nu ska hålla sig till trafikreglerna, men det är ju inte så vanligt i den här typen av spel). Vi slipper dock Londons värsta rusningstrafik; att sitta i bilkö i ett par timmar utgör kanske inte ett så roligt spel.

Även om det är ett modernt London som man rör sig i är känslan den av gamla gangsterfilmer med hårda män i randiga kostymer, gamla bilar och skumma affärer. Spelets tjugofyra uppdrag ses ur två huvudpersoners synvinkel, en polis och en före detta bankrånare. Mellan de olika uppdragen förs handlingen vidare genom mellansekvenser. Det är också här spelet brister lite, ambitionerna är höga men b-skådespelare och ett halvrisigt manus räcker inte till. Å andra sidan kan man ju tycka att det är en del av charmen med den här typen av historier.

SERIÖSARE ÄN *GRAND THEFT AUTO 3*

Själva uppdragen utspelar sig på Londons gator, men även inomhus på en del platser. Drygt hälften av spelet går ut på att köra bil; fort, snyggt och utan att bli tagen av snuten. Biluppdragen kan ofta handla om att jaga någon eller ta sig till en viss plats. På vägen kan man också när som helst kliva ur sin bil, för att promenera eller kapa en ny.

Den här delen av spelet ser riktigt bra ut. London är vackert, bilarna är vackra och uppför sig som bilar ska. Krockar man för mycket tappar man kontrollen och blir dessutom skadad.

Men då och då är det alltså läge att kliva ur bilen för att hälsa på någon av spelets arton inomhuslokaler. Innan historien är över kommer uppgörelser att ske på restauranger och strippklubbar, i lagerlokaler och herrgårdar. Här är det fråga om ren action och dags att låta kulorna sköta snacket. Eftersom man inte är någon superhjälte handlar eldstriderna om att ta skydd och attackera i rätt läge. Man hjälps av ett stealth mode liknande det *i Metal Gear Solid 2*. Men bankrånaren Marks rörelsemönster skiljer sig avsevärt, och avsiktligt, från Raidens och det är ruffigare, råare strider i *The Getaway*.

DEN SOM SPELAT *DRIVER* ELLER *GRAND THEFT AUTO* KÄNNER IGEN KONCEPTET, MEN *THE GETAWAY* ÄR ETT TYNGRE SPEL, MER BASERAT PÅ STORY OCH REALISM OCH MED MER ALLVAR ÄN HUMOR.

Den som spelat *Driver* eller *Grand Theft Auto* känner igen konceptet, men *The Getaway* vill gå ett steg längre. Det är ett tyngre spel, mer baserat på story och realism och med mer allvar än humor. I höst får vi se om spelet lever upp till de höga förväntningarna.

MAGNUS ERIKSSON

FORMAT: PLAYSTATION2
SPELTYP: ACTION
UTGIVARE: SONY
UTVECKLARE: STUDIO SOHO

– Och här till höger har vi alltså S:t Paul's Cathedral... Eventuellt kommer ett tourist mode att inkluderas för den japanska marknaden.

Några saker känns igen från *Metal Gear Solid 2*, till exempel möjligheten att ta gisslan.

Skjut en snut.

RATCHET & CLANK

Med *Ratchet & Klank* befäster Sony sin position som en av de få som kan utmana Nintendo när det gäller att göra högkvalitativa plattformsspel. Kontrollen verkar till en början lite väl krånglig, men vi ska inte döma ut den förrän vi spelat ännu mer.

UPPFÖLJAREN TILL *JAK AND DAXTER* LYSTE MED SIN FRÅNVARO PÅ E3. ISTÄLLET FICK VI *RATCHET & CLANK*.

Även om en viss rörmokare naturligtvis dominerade plattformsgenren under årets E3-mässa så fanns det framförallt ett spel som kunde mäta sig med *Super Mario Sunshine*. *Ratchet & Clank* är Insomniac Games PlayStation2-debut och deras första spel sedan de precis som Naughty Dog övergav sin gamla maskot för ett helt nytt äventyr. Insomiac, som tidigare utvecklat *Spyro the Dragon*-serien, har under de senaste åren jobbat nära Naughty Dog och bland annat delat på källkod och idéer. Det syns, inte minst rent tekniskt. Grafikmotorn från *Jak and Daxter* har blivit ännu bättre på att hantera eld, vatten och dimma än den var i spelet som än idag framstår som det mest grafiskt fullkomliga till PlayStation2. Det som gjorde *Jak and Daxter* till något mer än ett välgjort och underhållande plattformsäventyr var enorma världar som ritades upp i sin helhet utan att behöva stanna upp för att ladda in ny data. Insomiac har till viss del gått ifrån det upplägget till förmån för något mer sammanlänkat och linjärt, eftersom de var rädda för att spelaren skulle känna sig vilsen i en helt öppen värld. Efter att ha irrat bort mig i parkerna kring ett gigantiskt slott vars arkitektur har en del gemensamt med *Jak and Daxter* tror jag att det beslutet var lyckat. De större ytor som binds samman med gränder och gångar får *Ratchet & Clank* att kännas mer som *Spyro* än något annat plattformsspel.

JAK AND DAXTER IGEN?

Med två samarbetande huvudpersoner, samma grafikmotor och utvecklare som varit inblandade i båda projekten trodde jag att *Ratchet & Clank* skulle kännas som en regelrätt uppföljare till *Jak and Daxter*. Det skulle kunna vara det – ände tills men får en chans att spela själv. Kontrollen har blivit mycket mer komplex och tillåter spelaren att använda massor av olika vapen, glida längs rep i luften, hoppa mellan väggar och mycket annat. Under min tid med spelet kändes det lite onödigt krångligt, men jag ska inte döma ut den lite djupare kontrollen förrän jag har hunnit bekanta mig med den ordentligt.

Innan jag åkte till E3 visste jag inget om samarbetet mellan Naughty Dog och Insomniac, så det var en trevlig överraskning att Sony låter två utvecklare som står dem nära och utvecklar liknande spel hjälpas åt. På sikt kommer det här att föra genren framåt och befästa Sonys position som den enda förläggaren som erbjuder ett riktigt bra alternativ till Nintendos titlar. Det ska bli spännande att se hur samarbetet fortlöper och vad Insomniac kan lära Naughty Dog lagom till *Jak and Daxter 2*, som sägs vara under utveckling.

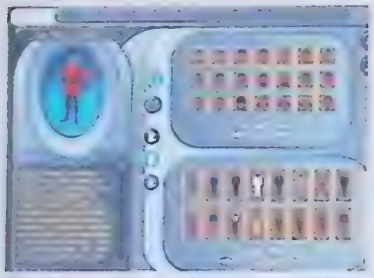
THOMAS WIBORGH

GRAFIKMOTORN FRÅN *JAK AND DAXTER* HAR BLIVIT ÄNNU BÄTTRE PÅ ATT HANTERA ELD, VATTEN OCH DIMMA ÄN DEN VAR I SPELET SOM ÄN IDAG FRAMSTÅR SOM DET MEST GRAFISKT FULLKOMLIGA TILL PLAYSTATION2.

FORMAT PLAYSTATION2
SPELTYP PLATTFORM
UTGIVARE SONY
UTVECKLARE INSOMNIAC

THE SIMS ONLINE

MED *THE SIMS ONLINE* TAR DU STEGET UT I DEN "RIKTIGA" VÄRLDEN OCH FÅR ÄNTLIGEN CHANSEN ATT LEVA UT DINA VILDASTE FANTASIER MED ANDRA SPELARE.

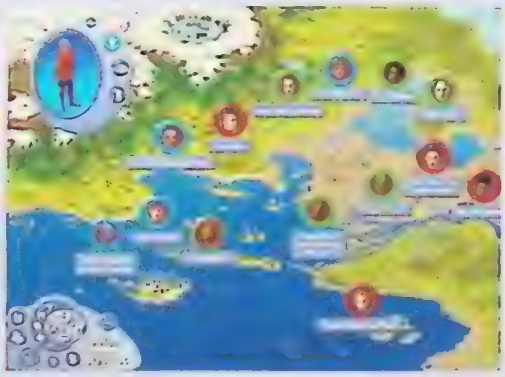
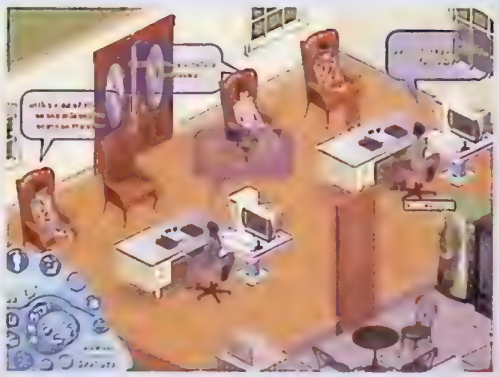

Simmarna tar steget ut på Internet, och möjligheterna är oändliga.

Maxis ambition med *The Sims Online* är tydlig, de vill ge dig alla tänkbara möjligheter att utveckla din Sim samtidigt som de gör dig interaktiv med andra spelare. Trots att demonstrationsomgången av spelet var relativt kort fick jag en inblick i ett spel som har en oöverskådlig livslängd och tusentals möjligheter. Och det faktum att möjligheterna styrs av individer och inte av ett förutbestämt schema gör spelet underbart opålitligt. Det går inte att förutse vad som kan ske härnäst, en ballerinaprydd transvestit kan när som helst dyka upp och dansa lite electric boogie.

Maxis ger även spelaren en liten landplätt där ett hus eller en rörelse kan etableras. Det kan röra sig om att skapa ett sagoslott eller en skabbig sylta, din fantasi får avgöra. Du kan även ha inneboende eller partners i din boning om du skulle tycka att det känns för ensamt. Och givetvis kan folk komma på besök och du kan besöka dem. Har du ett tillräckligt trevligt ställe kommer fler och fler och du kan bli populär på köpet. Kommunikationen med andra medspelare är relativt avancerad. Du kan skicka meddelanden, hemliga såväl som offentliga, och använda dig av en bred arsenal av gester.

The Sims Online känns redan som en given hit. MARTIN JOHANSSON

FORMAT: **PC**
SPELTYP: **STRATEGI**
UTGIVARE: **ELECTRONIC ARTS**
UTVECKLARE: **MAXIS**

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

STORMFRONTS *THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS* VAR EN AV ELECTRONIC ARTS ALLRA HETASTE TITLAR. HÄR ÄR FÖRKLARINGEN.

Hittills är det i princip inga spelutvecklare som har lyckats återge J. R. R. Tolkiens magiska värld i de spel som baserats på hans böcker. Jag bör kanske tillägga en viss nostalgisk reservation för det textbaserade *The Hobbit* till Commodore 64, men annars har det oftast rört sig om riktigt sorgliga produktioner som upprört mer än de varit till glädje. När Electronic Arts köpte spelrättigheterna till Peter Jacksons filmatisering var jag först skeptisk, men efter att ha testat den första versionen av Stormfronts kommande spel kan jag pusta ut.

Trots att den spelbara E3-versionen var extremt kort rörde det sig om renodlad spelglädje kanaliserad av Stormfront. Under slaget vid Helms klyfta styr jag Aragorn genom horder av orcher. Överallt slåss Theodens styrkor mot en övermäktig fiende. Regnet faller intensivt över styrkorna och plötsligt uppenbarar sig Legolas som är i knipa. Jag slår med svärdet i mjuka kombinationer och tar mig upp på borgens murbrant och tillsammans med Legolas slår vi ned fienden. Kan det bli mycket bättre? Antagligen, om man får tro Stromfront som meddelar att *Lord of the Rings: The Two Towers* kommer att ha tre spelbara karaktärer; Aragorn, Legolas och Gimli. Dessa tre kommer spelaren delvis att kunna hoppa mellan under de 16 banor som finns i spelet. Större delen av scenarierna är hämtade direkt ur filmen, och faktum är att Stormfront använder sig av riktiga filmsekvenser som sedan på ett snyggt manér övergår i själva spelet. MARTIN JOHANSSON

FORMAT: PLAYSTATION2
SPELTYP: ACTION
UTGIVARE: ELECTRONIC ARTS
UTVECKLARE: STORMFRONT

Ska det här bli det första riktigt lyckade spelet baserat på *Trilogin om härskaringen*?

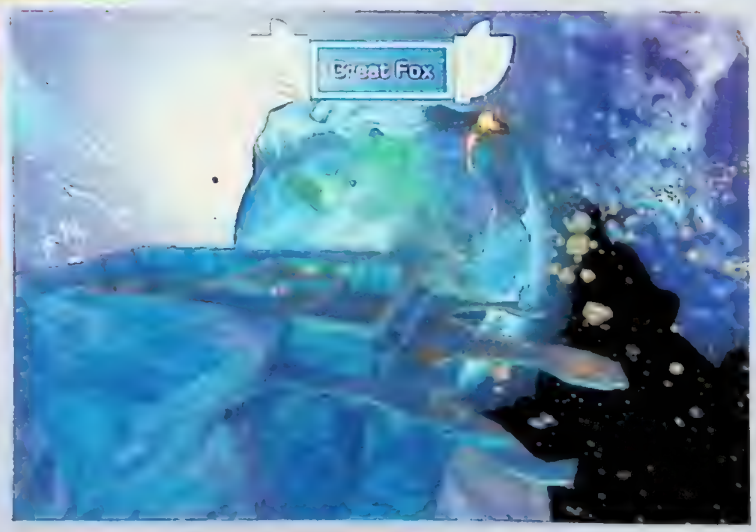
STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET HETER RARES COMEBACK EFTER ETT PAR ÅR I SKYMUNDAN. DET SNYGGASTE SPELET TILL GAMECUBE KAN OCKSÅ BLI ETT AV DE ALLRA BÄSTA.

Titta på träden, texturerna och himlen. Det här är spelet Gamecube-ägare med smak för snygg grafik har väntat på.

Klassiskt plattformshoppande står för en dryg tredjedel av spelet.

Dinosaurierna i spelet är ens polare som man kan få lift med och prata med. Om de tvåbenta börjar tjafsa med en i gänget gäller det att sätta sig i respekt. Ni som kommer från förorten vet hur det funkar.



Jak and Daxter har jag skrivit om att det känns som att Rare allt mer förlorar sin plats till Naughty Dog och till viss del Insomniac. Under en tid när de Nintendo-allierade britterna inte gav ifrån sig några livstecken utöver mystiska julkort fick *Jak and Daxter* spel som *Banjo-Kazooie* att kännas betydligt mindre märkvärdiga än när de först dök upp. Nu har jag spelat äventyret som höll Rare upptagna, och jag ska i ärlighetens namn erkänna att jag nog hade fel.

FANTASTISK GRAFIK

Under Nintendo 64-tiden brukade Rare alltid kopiera och förädla koncept Nintendo skapat, ett par år i efterhand. Den här gången gör de det samtidigt, vilket får Nintendos spel att se ganska bleka ut i jämförelse. *Star Fox Adventures* är det överlägset snyggaste spelet till formatet, som grafiskt sett inte har imponerat så här långt. Rares Gamecube-debut utgör tillsammans med det löjligt stiliga *The Legend of Zelda* en ny generation spel som piskar det mesta som släppts och är under utveckling till Xbox. Det har hänt mycket med Fox McCloud sedan han satt fastspänd i ett Super FX-renderat rymdskepp i det ursprungliga *Star Fox*. När han kliver ur sitt skepp för den första av två äventyrsinriktade banor i E3-versionen så rör sig hans päls i vinden. Tack vare skicklig programmering ser alla hårstrån ut att vara individuellt modellerade, vilket de naturligtvis inte är. Hans ögon har ett helt gäng olika lägen vilket tillsammans med resten av hans ansikte förmedlar känslor på ett bättre sätt än de flesta spel jag har satt. Han rör sig naturtroget och det prasslar när han halvspringer genom ett fält av blommor, genom en å med spegelblankt vatten mot några av de stora dinosaurier som softar fett i en av planetens många fridfulla dalar. Texturarbetet är helt fantastiskt. Rare har med hjälp av bumpmapping och duktiga grafiker skapat djur som ser verklighetstrogna men samtidigt fantasifulla och sagolika ut.

MÅNGFALD

När Fox McCloud efter en klassisk shoot 'em up-bana landar på Dinosaur Planet får han reda på att prinsessan Tricky svävar i fara och han måste därmed rädda både henne och invånarna på hennes planet. Det enda vapnet som står till buds för honom är en stav med magiska egenskaper. När man hittar den duger den bara till att slåss, men efter att den uppgraderats kan den till exempel också skjuta eldbollar och sväva tillsammans med sin herre. Äventyrsbanorna blandas upp med klassisk rymdaction, *Panzer Dragoon*-inspirerade shoot 'em up-banor på ryggen av en dinosaurie och liknande banor på marken. Jag har spelat fyra banor av olika slag som alla känns helt klockrena kontrollmässigt. Dessutom vilar en stämning över spelet som är lite svår att sätta ord på. Man får känslan av att vara en del av ett storslaget äventyr samtidigt som lekfullheten och Rares fåniga brittiska humor finns där. *Star Fox Adventures* var i mitt tycke ett av de bästa spelen på hela E3. När det släpps under nästa år tror jag att det kommer att framstå som det bästa Rare någonsin gjort.

THOMAS WIBORGH

DET VILAR EN STÄMNING ÖVER SPELET SOM ÄR LITE SVÅR ATT SÄTTA ORD PÅ. MAN FÅR KÄNSLAN AV ATT VARA EN DEL AV ETT STORSLAGET ÄVENTYR SAMTIDIGT SOM LEKFULLHETEN OCH RARES FÅNIGA BRITTISKA HUMOR FINNS DÄR.

FORMAT GAMECUBE
SPELTYP ÄVENTYR
UTGIVARE NINTENDO
UTVECKLARE RARE

SUPER MONKEY BALL 2

SKADEDJUR! CASINOROCK! MINISPEL SOM BORDE NARKOTIKAKLASSAS! APORNA ÄR TILLBAKA.

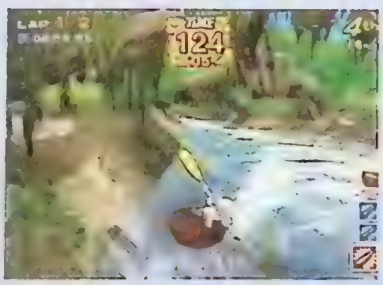
Jag vet att jag tjatar om *Super Monkey Ball*, men man kan inte göra annat efter 70 timmars helt strålande underhållning. Uppföljaren är ett av mina mest efterlängtade spel, men inte för att originalet behöver förbättras. Spelmässigt är det komplett, jag vill helt enkelt bara ha mer. Fler banor, nya minispel, fler inställningar och nya utmaningar. Förutom ett hundratal nya, smart designade banor kan aporna nu ägna sig åt ett knippe nya minispel och uppgraderade versioner av alla de gamla. Jag spelade ett par set Monkey Tennis, lite fotboll och paddlade kanot innan det blev dags att försvara tidningens rykte mot några kaxiga japaner som tänkte visa den dumma svensken hur man spelar Monkey Target. Det skulle de inte ha gjort.

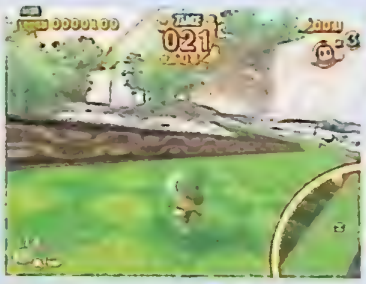
Trots att *Super Monkey Ball* har överraskande djupa spel som man inte får grepp om efter tio minuter så känns de nya minispelen, av det jag spelat hittills att döma, precis lika klockrena som de gamla. Tennisen kan nog ha lika mycket att ge som Mario Tennis och fotbollen bjuder på ett flyt och en enkel spelglädje som inte verkar vara sämre än i gamla Monkey Fight. Totalt nio grenar utöver ett alldeles perfekt huvudspel kan bara betyda att det bästa premiärspelet till Gamecube just har blivit ännu bättre. Jag tror inte att jag överdriver om jag säger att det här mycket väl kan vara ett av världens bästa multiplayerspel.

THOMAS WIBORGH

FORMAT: GAMECUBE
SPELTYP: PUSSEL/SPORT
UTGIVARE: SEGA
UTVECKLARE: AMUSEMENT VISION

Detaljrikedomen är mycket högre än i föregångaren. Thomas kan knappt vänta på att få lägga vantarna på det nya *Super Monkey Ball*-spelet.





APE ESCAPE 2

GLÖM DEN JAPANSKA UPPGRADERINGEN *APE ESCAPE 2001* SOM SÅGADES I MEDIA FÖR NÅGOT ÅR SEDAN. DET HÄR ÄR DEN RIKTIGA UPPFÖLJAREN.

Plattformsäventyret *Ape Escape* till PlayStation hyllades på sin tid som oerhört nyskapande tack vare att det använde de båda analoga styrspakarna på den nyligen lanserade Dual Shock-kontrollen, fullt ut. Själv tyckte jag inte att det var något märkvärdigt med spelet utöver kontrollmetoden, men det blev i alla fall så pass populärt att det nu får en uppföljare. *Ape Escape 2* bjuder på fler utmanande plattformpussel, extremt många galna apor (själv har jag fortfarande inte fått nog efter alla *Super Monkey Ball*-timmar) och grafik som börjar närma sig alla PlayStation2-baserade plattformsäventyrs förebild – *Jak and Daxter*.

Ape Escape 2 är förstås inget spel som kommer att konkurrera med *Ratchet & Clank* och *Super Mario Sunshine*. Det har helt enkelt inte det djup, de karaktärer och den grafik som krävs för det. Däremot kommer det att leva på sina smarta pussel och antagligen att älskas av de 1,4 miljoner människor som köpte det första spelet.

Om man nu absolut måste jaga apor med håv (varför inte låta dem flyga istället?) så ser *Ape Escape 2* ut att leva upp till förväntningarna. Grafiken uppdateras snabbt, det är färggrannt och lättkontrollerat. Och framförallt så är det smart och utmanande, och såna spel får vi aldrig för många av.

THOMAS WIBORGH

FORMAT: PLAYSTATION2
SPELTYP: PLATTFORM
UTGIVARE: SONY
UTVECKLARE: SONY

Ett till mycket lovande apspel på gång. I *Ape Escape 2* ska du jaga fatt på förrymda primater.

PRIMAL

UNDER SUPER PLAYS SENASTE LONDONBESÖK ÖVERRASKADE *PRIMAL*, ETT SPEL FYLLT AV MÖRKA FANTASIER, FINURLIGA INNOVATIONER OCH OBEVEKLIG ACTION.

Det är en underlig värld som Jen vaknar upp i. Hon minns bara rockkonserten där hennes barndomsvän Lewis försvann och hon själv hamnade i koma. Snart inser hon att hon befinner sig i en annan värld, en värld där demoner härskar och ett krig pågår mellan Kaos och Ordning.

Jen stöter snart på en varelse vid namn Scree. Han är en av Ordningens förste generaler, men just nu fångad i en gargoyles lilla stenkropp och därför inte till så stor nytta. Tillsammans påbörjar de sin vandring genom riket, på jakt efter Lewis och svar på alla frågor.

DEMONVÄRLDENS FYRA RIKEN

Den värld som Jen har hamnat i är uppbyggd av fyra olika riken där lika många demonsläkten härskar: de vilda Ferai, undervattensrasen Undine, de dekadenta Wraith och de mäktiga Djinn. Alla har de särpräglats av olika inspirationskällor; Wraith är till exempel lika delar 1700-talsaristokrati och sadomasochism, medan Undines städer drivs av gigantiska maskiner som hämtade från en Jules Verne-roman.

På sin väg genom dessa underliga riken, med Scree som guide, lär sig Jen allt mer om den värld hon hamnat i. Ett av spelets viktigaste inslag är Jens förmåga att skifta form och överta de olika släktenas egenskaper. Som Ferai kan hon hoppa betydligt längre och högre och skarpa klor växer från hennes händer, medan hon i Undineskepnad kan andas under vatten och anfalla med tentakler. Det är kanske ingen helt ny idé, men i *Primal* fyller varje form verkligen sitt syfte och Jens metamorfos är ytterst snyggt genomförd.

Även i grafiken får de olika rikena blomma ut ordentligt. Ferais raserade tempel och amfiteatrar, Wraiths överdådiga palats och bondebefolkningens ruckel, och Djinns Babyloninspirerade vulkanplatå där en evig eld härjar. Landskapet och dess invånare är vackra och detaljerade, med en känsla av dark fantasy.

ÄVENTYR AV KLASSISKT SNITT

Upplägget i *Primal* påminner om många andra äventyrsspel, till exempel *Tomb Raider* eller *Soul Reaver*, men bjuder samtidigt på åtskilliga nya inslag. Bland de viktigaste är möjligheten att skifta mellan Jen och Scree. De båda följs åt genom i stort sett hela spelet och mycket av historien förs framåt genom dialoger mellan de båda. Scree är pusselösaren genom sin förmåga att klättra på väggar, bära föremål och med sin ande besätta vissa statyer. Jen däremot är slagskämpen och genom sin förmåga att anta olika demonformer väl rustad för uppgiften. Strider i de olika rikena skiljer sig markant från varandra; närkamp à la *Soul Calibur* i Ferai, medan undervattenskamperna mest för tankarna till *Zone of the Enders*.

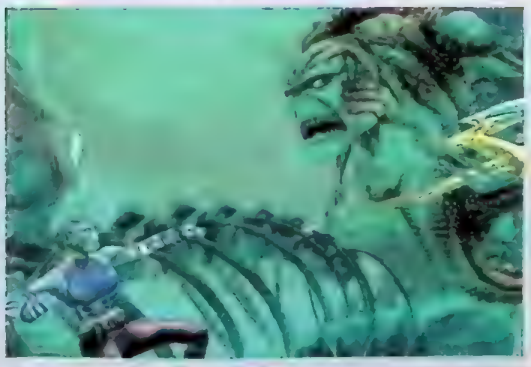
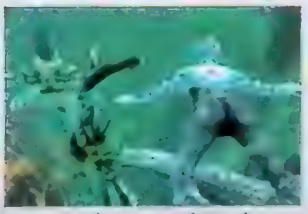
Mycket av njutningen med *Primal* är den genuina känslan. Här finns en medryckande, mörk historia, trovärdiga karaktärer och hänförande vackra miljöer, och det märks att mycket arbete lagts ned på de olika demonsläktena. Jen är en cool hjältinna som med god marginal slipper Lara Croft-komplexen, och att Scree är mer än en Disney-sidekick märker man snabbt. Tro mig när jag säger att *Primal* kan bli ett av höstens bästa äventyrsspel när det släpps i oktober.

MAGNUS ERIKSSON

FORMAT: **PLAYSTATION2**
SPELTYP: **ÄVENTYR**
UTGIVARE: **SONY**
UTVECKLARE: **CAMBRIDGE STUDIOS**

JEN ÄR EN COOL HJÄLTINNA SOM MED GOD MARGINAL SLIPPER LARA CROFT-KOMPLEXEN, OCH ATT SCREE ÄR MER ÄN EN DISNEY-SIDEKICK MÄRKER MAN SNABBT.

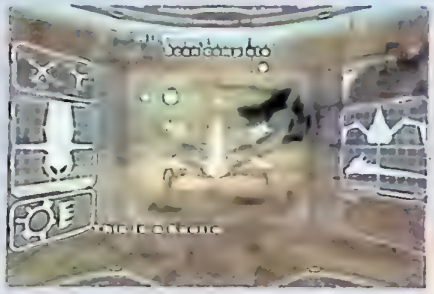
Jen och Scree, spelets huvudpersoner, är fantastiskt välgjorda och känns riktigt levande.

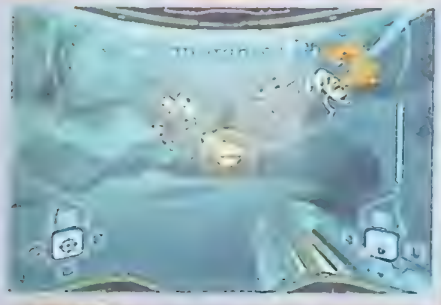
Undines vackra men trasiga undervattensvärld. Här ser vi också det underliga tecknet på Jens rygg som är nyckeln till hennes krafter.

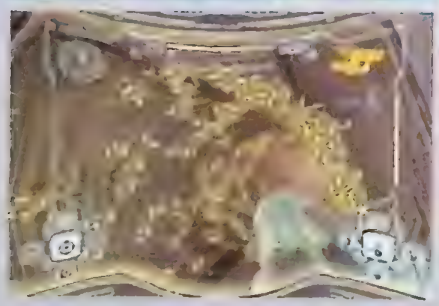
Striderna är ovanligt avancerade för ett äventyrsspel, och för snarare tankarna till *Dead or Alive* eller *Soul Calibur*.

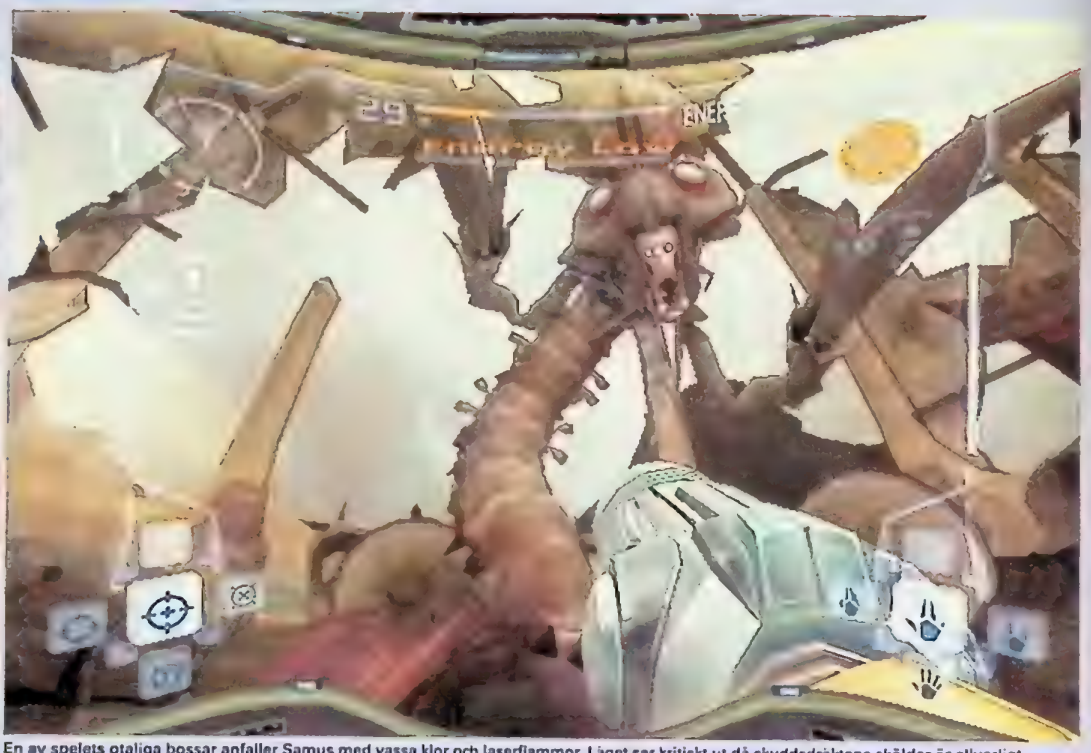
METROID PRIME



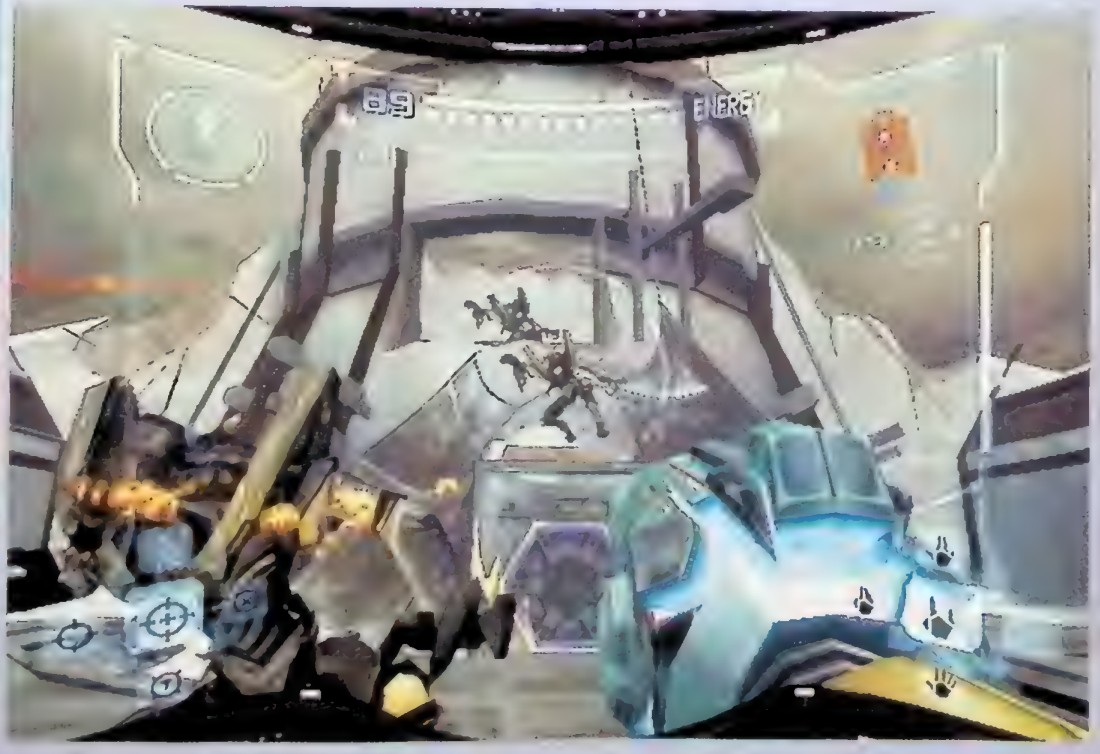
Ett nytt inslag i *Metroid Prime* är att Samus kan scanna det mesta i sin omgivning. Bland annat rymdvarelser som på bilden ovan.







En av spelets otaliga bossar anfaller Samus med vassa klor och laserflammor. Läget ser kritiskt ut då skyddsdräktens sköldar är allvarligt skadade. Det här kan inte sluta bra.



NUMERA NINTENDO-ÄGDA RETRO STUDIOS HAR SAMMANSTÄLLT STÖRRE DELEN AV *METROID PRIME* OCH PÅ E3 VAR DET VÄRLDSPREMIÄR FÖR DEN FÖRSTA SPELBARA VERSIONEN.

Efter att ha läst om alla de problem som Retro Studios haft den senaste tiden med både personal och produktionskvalitet sedan *Metroid Prime* utannonserades har jag varit nervös. Min bild av företaget ändrades dock successivt när jag testade deras debutspels första 30 minuter. Jag vet att även Nintendo i Japan varit oroade över slutresultatet och det märks att ett flertal producenter från Nintendos interna utvecklingsteam har hjälpt Retro Studios. För i *Metroid Prime* finns den typ av Nintendo-magi som vi under de senaste årtiondena har vant oss vid.

RÄTT STÄMNING

Till och med titelskärmen skvallrar om spelets omfattande atmosfär och estetik. Organisk röd massa svävar fram och tillbaka i bakgrunden med spelets logotyp synlig i förgrunden, och med ett enkelt tryck på startknappen panorerar kameran snyggt över den till synes levande organismen och färgen tonar ut i svart.

Därefter beskådar jag en rymdbas som ligger i en fast position över en till synes övergiven planet. Meteorer slår igenom planetens atmosfär och brinner sakta upp. Plötsligt uppenbarar sig ett skepp som rör sig mot rymdstationens plattform. Efter en mjuk landning stiger Samus Aran ur skeppet och spelet övergår till ett förstapersonsperspektiv.

Till en början är det lite svårt att bekanta sig med kontrollen, men i sedvanlig Nintendoanda lärs Samus förmågor ut successivt och pedagogiskt. Och står jag inför ett problem som för stunden känns olösligt finns det alltid information till hands i form av text på skärmen. Ett av de första problemen som jag ställs inför är laserbarriärer som skyddar ingången till rymdbasen. Genom att skjuta på utvalda ställen deaktiveras de och jag rör mig in i de mörka korridorerna. Skrot flyter fritt i korridoren, då det artificiella gravitationsaggregatet är ur funktion. Men genom att använda Samus scannervisir som avläser viktig information i området går det snabbt att lokalisera strömpanelen till aggregatet. Jag slår på strömmen och skrotet faller till marken, stationen har återfått sin artificiella gravitation. Ju längre in jag kommer desto fler lik av rymdpirater finner jag, och det blir uppenbart att någonting har gått fel. Forskningslaboratorierna är fyllda med behållare, varav vissa innehåller rymdvarelser och andra är tomma. Och så plötsligt avfyras skott mot mig. Jag är upptäckt.

FÄRDIGHETER OCH VAPEN

Precis som i de tidigare *Metroid*-spelen är det Samus Arans vapen och färdigheter som tillsammans med den smarta bandesignen gör själva spelet. Retro Studios har plockat fram de flesta hjälpmedlen som fanns till hands i de föregående spelen. Laserkanonen är en klassiker, och kan skjuta snabba lätta strålar eller laddas upp för att avfyra betydligt kraftigare skott. Andra vapen som finns till hands är missiler som visar sig vara effektiva mot rymdbasens interna försvar som består av laserkanoner fastmonterade i taket. Dessa går även att deaktivera genom att hitta deras kontrollpaneler med scannervisiret.

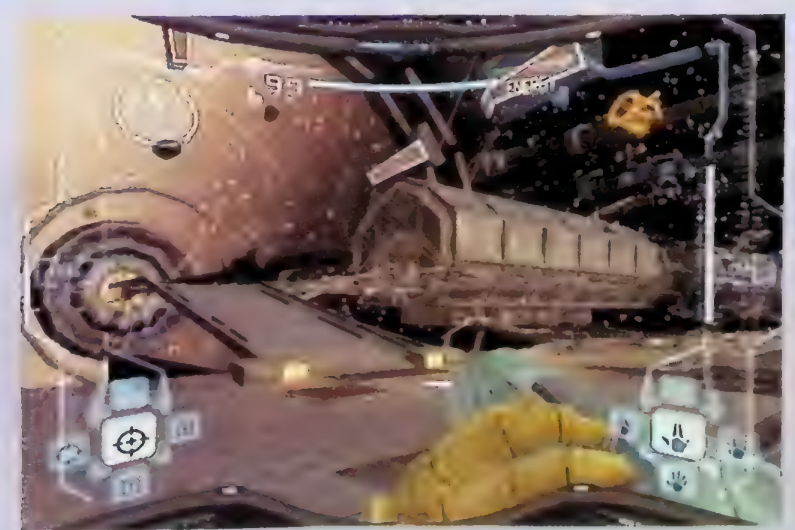
Förmågan att morpha sig till en boll för att ta sig fram i trånga utrymmen är inget nytt, men det finns även andra användningsområden för denna klassiska funktion. Jag hittar inte så värst många nymodigheter i demoversionen, med undantag för att det går att gira undan för fiendens laserstrålar.

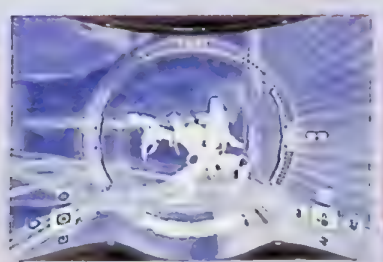
Efter att ha tagit del av 30 underbara minuter av *Metroid Prime* är jag övertygad om att Retro Studios är på rätt väg. Grafiken är underbar och ljuvligt stämningsfull. Sprakande kontrollpaneler, läcker ljussättning och genomarbetade miljöer ger spelet en säregen prägel. Dessutom hade E3-versionen tillräckligt mångfacetterade inslag av spelupplägg för att jag efter den första bossfighten och flykten från rymdstationen inte kunde göra annat än börja törsta efter mer.

MARTIN JOHANSSON

FORMAT **GAMECUBE**
SPELTYP **ÄVENTYR**
UTGIVARE **NINTENDO**
UTVECKLARE **RETRO STUDIOS**

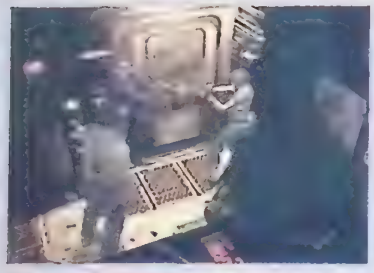
EFTER ATT HA TAGIT DEL AV 30 UNDERBARA MINUTER AV *METROID PRIME* ÄR JAG ÖVERTYGAD OM ATT RETRO STUDIOS ÄR PÅ RÄTT VÄG.





Samus morphar sig till en boll för att ta sig igenom en trång öppning. Man kan även öppna vissa dörrar i bollform.

RESIDENT EVIL 0



CAPCOM PRESSAR SKRÄCKGENREN TILL DET YTTERSTA, MEN FORTFARANDE FÅR VI LEVA MED ETT SPEL SOM TROTS ALLT VÄGRAR ATT TA STEGET UT I DEN TREDIMENSIONELLA VÄRLDEN.

Trots otaliga experiment med tredimensionell grafik ser det ut som om producentduon Mikami och Okamoto inte riktigt vågar löpa linan ut. Inget ont i det, men en spelserie som mer eller mindre varit grafiskt statisk i sex år, med undantag från *Code Veronica*, skulle kanske inte må så dåligt av att få sig en ansiktslyftning. Visserligen har Capcom gjort intressanta experiment med full motion video-bakgrunder i det här spelet, men så mycket större revolution än så kan vi inte förvänta oss på det grafiska planet.

Däremot har det skett en hel del med spelupplägget. I *Resident Evil 0* kontrollerar man två karaktärer, Rebecca och Billy. Rebecca är en färsking i Racoons poliskår och Billy är en förrymd fånge. Detta omaka par måste hjälpa varandra för att överleva en helvetesfärd på ett tåg som då och då stannar till vid olika destinationer. Capcom kallar systemet för Partner Zapping System och det är en viktig del i spelstrukturen. Genom ett lätt knapptryck går det att hoppa mellan Rebecca och Billy, eller ge den ena karaktären instruktioner om hur den ska bete sig. Skulle en av karaktärerna bli besegrad är spelet över.

Resident Evil 0 utspelar sig innan det första spelet i serien, och kommer att ge svar på många frågor om vad som skedde med STARS Bravogrupp och Umbrellas skumraskaktiviteter i Racoon City. MARTIN JOHANSSON

FORMAT: GAMECUBE
SPELTYP: ÄVENTYR
UTGIVARE: CAPCOM
UTVECKLARE: CAPCOM

Akta foten Jill, akta foten! Brännskador bör inte trivialiseras, ens bland odöda zombies.

TOEJAM & EARL III: ALL FUNKED UP

BESTYCKAT MED DEN FYNDIGASTE UNDERTITELN PÅ HELA E3 OCH TVÅ KARAKTÄRER SÅ LÅNGT IFRÅN KLONOA MAN KAN KOMMA GICK *TOEJAM & EARL III* DE FLESTA BESÖKARE HELT FÖRBI. MEN VI VAR DÄR OCH SPELADE.

Världens kanske skönaste radarpar är tillbaka i ett helt nytt spel med funken i centrum. *ToeJam & Earl* är, för er förtappade själar som inte redan visste det, ett äventyr för två spelare som samarbetar med att samla presenter och vinylskivor på svävande öar i tomma intet. Del tre har tack och lov allt gemensamt med sina föregångare. Det är nog lika delar nostalgi och ren förtjusning som fick mig att skratta högt i Segas monter när jag blev jagad av en fet herre med gräsklippare. Människorna i Segas monter verkade inte fatta någonting (vilket bara understryks av att det var folktomt framför det bästa spelet där inne).

Även grafiskt ser *ToeJam & Earl III* ut att vara sitt ursprung troget, vilket är väldigt skönt. Istället för att försöka förvandla alltihop till ett förstapersonsspel behandlat med cel-shading eller något annat trendigt har ToeJam & Earl Productions stoppat in så många polygoner de bara kunde i gafiken och fått till en nästan vacker och lagom vriden värld som är svår att inte älska. Kontrollen är förutsägbar och fungerar hur bra som helst trots det isometriska perspektivet och de lite röriga banorna. Jag känner ett akut behov av att få uppleva lite intergalaktisk funk i ett av mässans allra bästa Xbox-spel. THOMAS WIBORGH

FORMAT: XBOX
SPELTYP: ÄVENTYR
UTGIVARE: SEGA
UTVECKLARE: TOEJAM & EARL PRODUCTIONS

När två spelare kommer ifrån varandra så delas skärmen upp i två delar. Det funkar perfekt och får en att undra varför vi inte ser fler plattformsspel med samarbete i centrum.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

EFTER ATT ÅTSKILLIGA AMERIKANSKA SKRÄPSPEL SVÄRTAT NED *CONTRA*-SERIENS RYKTE HAR KONAMI I JAPAN ÄNTLIGEN ÅTERTAGIT KONTROLLEN ÖVER SPELSERIEN.

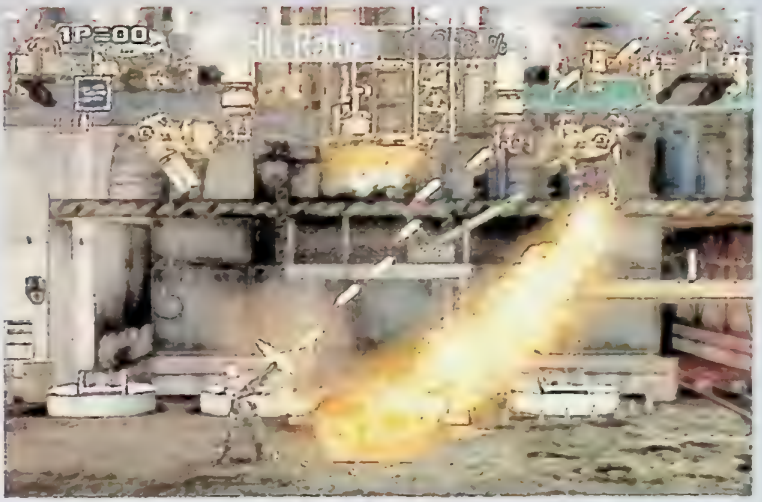
Ett av mina absoluta favoritspel till Super NES var *Contra III*, även känt som *Super Probotector*. Med varierande banor, envetna bossar, Mode 7-effekter, mastodontvapen och tvåspelarupplägg var det ett av 90-talets bästa shoot 'em up. Men när PlayStation tog över, gjorde Konami ett stort snedsteg och överlät produktionen till en amerikansk utvecklingsdivision som släppte ett par riktigt ointressanta parenteser i *Contra*-historien. Men efter att ha spelat *Contra: Shattered Soldier* på E3 är allt förlåtet.

Den som bekantat sig med de gamla klassiska delarna kommer att känna igen sig direkt. Den enda skillnaden är att Konami tagit sig friheten att implementera tredimensionella inslag, vilket gör banorna mer varierande än någonsin. Ett exempel på detta är att en sidoscrollande nivå snabbt kan byta vinkel och spelupplägget blir helt plötsligt något helt annat.

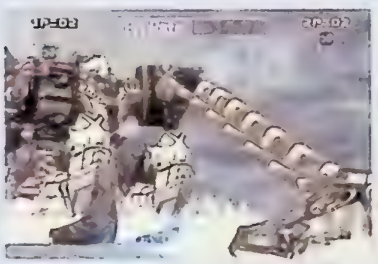
Genom att utnyttja spelmotorn till max får Konami fram intressanta kombinationer som säkert kommer att influera andra spelutvecklare att damma av sina gamla klassiker. *Contra: Shattered Soldier* är ett spel som främst tycks produceras för att ge oss gamla rävar en nostalgisk tår i ögonen, men som samtidigt innehåller så mycket substans att det även borde kunna tilltala en helt ny generation spelare.

MARTIN JOHANSSON

FORMAT: PLAYSTATION2
SPELTYP: ACTION
UTGIVARE: KONAMI
UTVECKLARE: KONAMI



Trots tvådimensionell grafik kan Konami nu använda sig av polygoner för första gången. Då kan det bli så här snyggt.



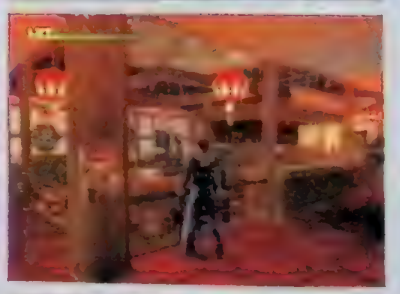
DEAD TO RIGHTS

VÅLD, BLOD, SKOTTVÄXLINGAR OCH VÅLD. OCH VÅLD. VÄLKOMMEN TILL *DEAD TO RIGHTS*

Efter fjolårets framgångar ynglade *Grand Theft Auto III* av sig rejält under årets E3. *The Getaway* har som du säkert vet förvandlats från ett uppdragsbaserat racingspel till action i tredjeperson. I Activisions monter fanns en filmsekvens från *True Crime: Streets of LA*, ett grymt snyggt spel i samma stil. Och så har Namco efter alla ljuspistolspel äntligen förstått att de kan göra något roligare i den här relativt färska underkategorin av actionspel. *Dead to Rights* är ett mångsidigt äventyr där man bland annat får dansa med en strippa (!), slåss en hel del och avlossa fler skott än under en genomsnittlig afton i Racoon City.

Kontrollen är väldigt förlåtande och ser till att spelaren framstår som en naturbegåvning genom att dirigera kulorna åt rätt håll. Ett enkelt låsningssystem gör att man alltid har någon fiende på kornet, och sedan är det bara att ösa bly. Namcos 50-mannateam har hämtat inspiration från *Devil May Cry*, *Max Payne*, *Grand Theft Auto* och inte minst det egna *Time Crisis*. Det sistnämnda har bland annat stått modell för grafiken, som lyser av neonfärger och egentligen skulle känna sig mer hemma i en arkadhall än någon annanstans.

The Matrix möter *Dance Dance Revolution*. Man upphör aldrig att förvånas.



Dead to Rights ser ut att bidra till den renässans av klassisk, stenhård action som Martin efterfrågade i sin recension av *Devil May Cry* vid årsskiftet. Årets E3 tyder på att den här genren är starkare än på länge, och *Dead to Rights* är ett bra spel för att illustrera det.

THOMAS WIBORGH

FORMAT: XBOX
SPELTYP: ACTION
UTGIVARE: NAMCO USA
UTVECKLARE: NAMCO

MEDIEVAL: TOTAL WAR

FRÅN UTVECKLARNA AV *SHOGUN: TOTAL WAR* KOMMER NU ETT STRATEGISPEL OM MEDELTIDENS MÖRKA ÅRHUNDRADEN. OCH DET SER UT ATT BLI HUR BRA SOM HELST.

Medeltiden. En tid full av mörker, pest och kyrklig terror. Men också en tid för intriger vid hoven, tappra riddare och magnifika byggnadsverk. En tid som gjuten för ett mäktigt spel.

När så medeltiden ska fångas i ett spel, vilka är bättre lämpade än gänget bakom *Shogun: Total War*? Efter enorma framgångar med det spelet har man lämnat den uppgående solens land för en rejäl uppgörelse med vår europeiska medeltida historia.

Scenen för *Medieval: Total War* är Europa, Nordafrika och en bra bit av Ryssland under en tidsepok som sträcker sig mellan slutet av 1000-talet och slutet av 1400-talet. Det går att spela enstaka slag, kampanjer eller återskapa flera historiska slag och händelser, som korstågen eller kanske slaget vid Agincourt mellan England och Frankrike.

LIKT, MEN OLIKT

I grunden bygger *Medieval: Total War* på samma stridssystem som *Shogun: Total War*, samtidigt är skillnaderna fler än likheterna. Den österländska krigsläran, byggd på Sun Tzus tankar om krigskonst, framhäver vikten av höga positioner och snabbhet. I *Medieval: Total War* möter vi en annan väg där borgar, rustningar och senare även artilleri som kanoner spelar en viktig roll.

Oavsett var i världen man slåss har man full kontroll över sina trupper. Över etthundra olika enheter står till buds – att jämföra med *Shoguns* tolv – och alla har de sin speciella roll att utföra på slagfältet. Enkelt beskrivet slår kavalleri bågskyttar, bågskyttar infanteri och infanteri kavalleri. Men det är naturligtvis att förenkla det hela mycket, och taktiska manövrar som flankattacker och låtsade reträtter spelar ofta avgörande roller. Dessutom har varje land sin egen specialenhet; tyska tempelriddare, moriska kamelryttare och naturligtvis den engelska långbågsskytten är några av dem. Enheterna påverkas hela tiden av vad som pågår runtomkring och precis som i riktiga slag är truppernas moral ofta den avgörande faktorn.

Slagfälten, helt tredimensionella, är vackra och lummiga och mer ofta än sällan bebyggda med någon form av befästningsverk. Beroende på var man befinner sig i världen skiftar också arkitektur och natur, liksom den pampiga stridsmusiken.

DET HÄR KAN MYCKET VÄL BLI ALLA HISTORIEINTRESSERADE STRATEGISPELARES VÅTA DRÖM, OCH DÅ HAR UTVECKLARNA DESSUTOM YTTERLIGARE FLERA MÅNADER PÅ SIG ATT BLI FÄRDIGA.

INTE BARA KRIG

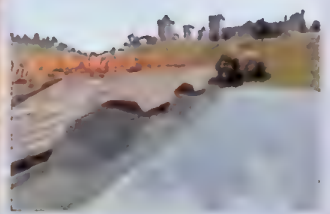
Namnet till trots handlar *Medieval: Total War* inte bara om krig. Även om spelets fokus ligger på utkämpande av slag så finns mycket som måste skötas däremellan och faktum är att det går att spela spelet utan att utkämpa ett enda slag. Som ledare för en av bortåt tjugo nationer gäller det att ta väl hand om sitt kungarike. Diplomatiska kontakter mellan länderna kan etableras, exempelvis genom att skicka över en prinsessa eller två. Inkomster ska spenderas på nya trupper och underhåll av gamla. Varje regent karaktäriseras också genom olika drag som gudfruktighet och skarpsinne. Genom agerande på slagfältet kan ens generaler också få rykte om sig att vara djärva, eller kanske små fegisar. Det här är bara ett av flera rollspelsinfluerade inslag som bidrar till lite extra kött på benen.

Överlag ser *Medieval: Total War* fantastiskt ut. Det här kan mycket väl bli alla historieintresserade strategispelares våta dröm, och då har utvecklarna dessutom ytterligare flera månader på sig att bli färdiga. Håll tummarna fram till slutet av augusti, för då ska nämligen spelet släppas. MAGNUS ERIKSSON

FORMAT: PC
SPELTYP: STRATEGI
UTGIVARE: ACTIVISION
UTVECKLARE: CREATIVE ASSEMBLY

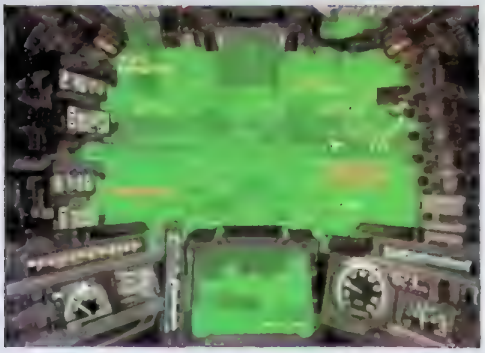
Det ser kanske ut som totalt kaos, men faktum är att man har riktigt bra kontroll över sina trupper. Här avgör inte slumpen, utan ett taktiskt sinne.

Ett medeltida Europa i krig. På översiktskartan flyttar man omkring sina arméer och sköter allt annat som en kung ska sköta.



Borgar, befästningsverk och belägringsmaskiner spelar en viktig roll i *Medieval:Total War*. Varje murbit och torn går att skjuta ut individuellt.

STEEL BATTALION



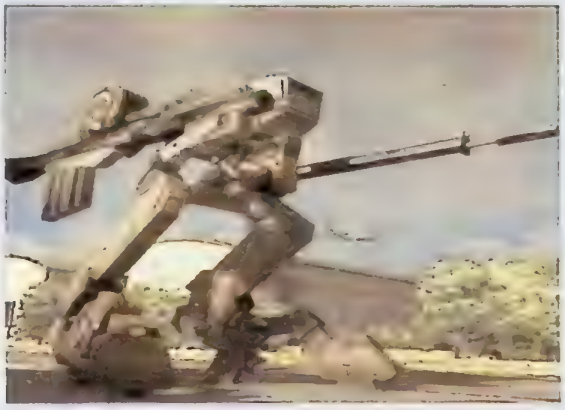
Ska du spela den här mech-simulatorn så behöver du ett helt galet kontrollsystem för tusen kronor.

DET UNDERLIGASTE OCH MEST KOMPLICERADE SPELET PÅ E3 VAR TVEKLÖST *STEEL BATTALION* MED SIN ABSURDA STYRPANEL.

Vi har tidigare berättat om mechspelet *Steel Battalion*, eller *Teki* som det heter i Japan, och dess enorma kontrollsystem som består av en panel med gaspedaler och runt 40 knappar. Faktum är att de flesta av knapparna dessutom verkligen används, vilket ger spelet ett sken av att vara extremt komplicerat. Och det som verkade vara fernissa utnyttjas onekligen. Något som jag pinsamt nog upptäckte vid den första testomgången då jag febrilt försökte att få kontroll på min robot. Bara för att få igång åbäket krävdes det att ett antal styrsystem aktiverades. Att sedan föra roboten med den vänstra spaken och skjuta med den högra, samtidigt som man måste hålla koll på gaspedalen och aktivera de målsökande missilerna är ingen dans på rosor, men allt eftersom fick jag mer kläm på spelet. *Steel Battalion* är en rejäl utmaning, inlärningskurvan är sjukligt brant, men behållningen av att bemästra spelet till fullo måste vara en tillfredsställelse i sig

Spelet har till en början tolv uppdrag, men efter att dessa avklarats öppnas nya upp. Grafiken är ren och effektfull och det ser ut som om utvecklarna tagit tillvara på Xbox tillgångar. Capcom vill ännu inte gå ut med hur mycket kontrollpanelen kommer att kosta, men efter envetna påtryckningar bekräftade en talesman att det lär röra sig om minst 1 000 kronor.

MARTIN JOHANSSON



FORMAT XBOX
SPELTYP ACTION
UTGIVARE CAPCOM
UTVECKLARE CAPCOM

PANZER DRAGOON ORTA

DET SOM ENDAST BESTOD AV SKISSER PÅ FJOLÅRETS TOKYO GAME SHOW HAR ÄNTLIGEN REALISERATS TILL ETT FORMIDABELT XBOX-SPEL.

Det är ett kärt återseende, att återigen få bekanta sig med nittiotalets kanske allra bästa shoot 'em up-serie *Panzer Dragoon*. Denna gång är det shoot 'em up-fokuserade Smilebit (*Typing of the Dead, Gun Valkyrie, GunGrave*) som står för utvecklingen och personerna som kallade sig Team Andromeda lyser med sin frånvaro. Det hindrar dock inte denna Xbox-produktion från att vara ett av de mest lovande shoot 'em up-spelen på E3. Demoversionen innehöll två nivåer som presenterade *Panzer Dragoon Ortas* nyskapande kvaliteter likväl som de traditionella inslag som blivit synonymt med spelserien. Bland de modernare inslagen finns kamerakontrollen och styrsystemet som blivit mer raffinerat och nu tillåter att man beskjuter fienden från fler olika vinklar. Samtidigt känns mycket i spelet bekant.

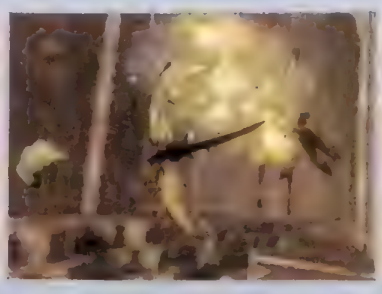
Omgivningarna är enastående detaljrika och designen har en genuin prägel som får tankarna att gå till Hayao Miyazakis manga *Nausicaä*.

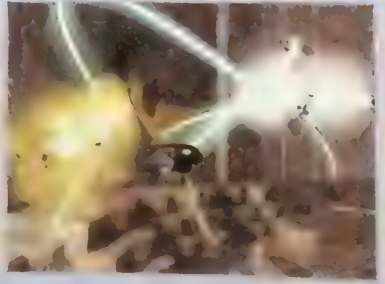
Infogrames som distribuerar titeln i Sverige hoppas på att få ut *Panzer Dragoon Orta* redan till hösten. Jag kan knappt hålla mig.

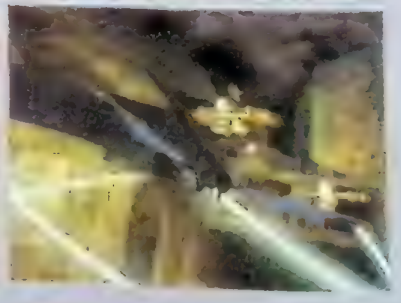
MARTIN JOHANSSON

FORMAT XBOX
SPELTYP ACTION
UTGIVARE SEGA
UTVECKLARE SMILEBIT

Ett av de mest lovande shoot 'em up-spelen på hela mässan.

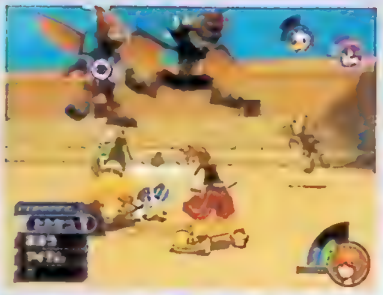


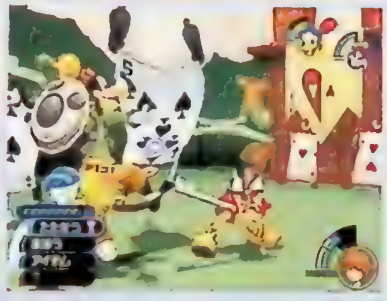


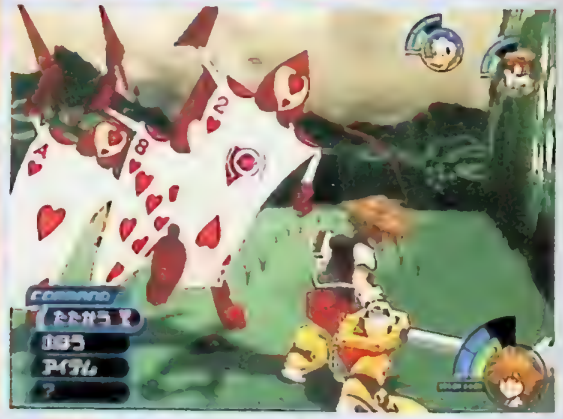


KINGDOM HEARTS

Kalle Anka konverserar med en arg Super PLAY-läsare.







Korten anfaller. Sora har dock just fått syn på en vacker fyrklöver, märker inte attacken och går en hemsk död till mötes

VAD SOM KAN FRAMSTÅ SOM ETT MYSTISKT OCH FÖRSENAT APRILSKÄMT ÄR FAKTISKT VERKLIGHET.

Att *Kingdom Hearts* är ett actionrollspel från Square är knappast det som får det att sticka ut ur mängden. Sådana har vi ju faktiskt sett förr. Det som är uppseendeväckande är istället spelets karaktärer, som kan delas in i tre olika kategorier. För det första har vi de helt nya personligheterna som man aldrig har sett förr, till exempel hjälten Sora – pojkaktig, charmig och med för stora skor för sitt eget bästa. Vidare finns det ett gäng välbekanta ansikten som man känner igen från *Final Fantasy*-serien, till exempel Tidus som är huvudpersonen i den tionde delen i spelsagan, eller Selphie från *Final Fantasy VIII*. Det är inte varje dag man ser Square återanvända gamla godingar på det här sättet, men det är inte det som är mest förvånande med det här spelet. Sist men inte minst gästas det nämligen av en rejäl uppsättning Disneyfigurer, som till exempel Långben, Pluto och Kalle Anka.

MYSTIK OCH GRÖNA BOLLAR

Musse Pigg känns ungefär lika välplacerad i ett Squarespel som en turbokänguru på ett minfält, men man ska inte döma spelet innan man har spelat det ordentligt. Tyvärr har vi bara haft tillgång till den japanska versionen, och har därför inte greppat storyn helt (att höra Kalle Anka snacka japanska är dock en riktig höjdare). I vilket fall som helst så börjar äventyret på ett mystiskt sätt som vagt för tankarna till *Alice i underlandet*. Här får man en introduktion av spelsystemet, får känna på kontrollen och möter de första fienderna. Dessa besegras i realtid, och alltså inte på turordningsbaserat vis. Sora kan röra sig fritt åt alla håll, hoppa och låsa på fiender för att sedan hugga ned dem. När de biter i gräset så efterlämnar de små gröna bollar som återställer energi, och är man duktig så kan man givetvis även gå upp levels. Efter att ha besegrat den mystiska första bossen så byter spelet plötsligt karaktär från mörkt och mystiskt till ljust och trevligt.

EN DAG PÅ STRANDEN

Nu befinner man sig nämligen på en mysig tropisk strand, som ser ut att vara hämtad från någon scen i *Final Fantasy X*. Mycket riktigt så träffar man även här på både Tidus och Wakka, fast i mindre och barnvänligare versioner. Här sitter också Selphie på en brygga och blickar ut över havet, och även den gråhårige Riku och flickan Kairi finns på plats. För att komma vidare måste man besegra de fyra förstnämnda på olika sätt. Tidus och Riku tycker om att fäktas, och vill gärna testa sina färdigheter på Sora. Selphie slåss med en piska, och Wakka kastar bollar som man måste slå tillbaka på honom för att triumfera. Därefter får man sluta bekantskap med allas vår favoritanka Kalle, väl återgiven i 3D. Square kan det här med grafik, det är en sak som är klar. Hur väl de lyckas fläta samman sin egen sagovärld med Disneys återstår att se. *Kingdom Hearts* ser i alla fall ut att bli ett atmosfäriskt och vackert äventyr.

VICTOR SJÖSTRÖM

MUSSE PIGG KÄNNS UNGEFÄR LIKA VÄLPLACERAD I ETT SQUARESPEL SOM EN TURBOKÄNGURU PÅ ETT MINFÄLT, MEN MAN SKA INTE DÖMA SPELET INNAN MAN HAR SPELAT DET ORDENTLIGT.

FORMAT PLAYSTATION2
SPELTYP ROLLSPEL
UTGIVARE SQUARE
UTVECKLARE SQUARE

SOCOM: US NAVY SEALS

ETT AV DE FÖRSTA ONLINEBASERADE PLAYSTATION2-SPELEN ÄR *SOCOM: US NAVY SEALS* - KONSOLERNAS MOTSVARIGHET TILL *COUNTER-STRIKE*.

Efter att ha vant sig vid *Counter-Strike* och *Strike Force* på PC är det till en början svårt att smälta Zipper Interactives onlinesatsning. En anledning är att genren är så gott som synonym med PC och det är svårt att föreställa sig inbitna spelare överge mus och tangentbord för DualShock2. Men efter att ha kört ett tiotal testmatcher i en thailändsk djungel så klarnar Zipper Interactives ambitioner alltmer. Samarbete och strategi blir till vitala byggstenar, precis som kommunikationen via det USB-baserade headsetet som tillkommer med spelet. Lika frekvent som jag avlossar mitt automatgevär kommunicerar jag med mina kamrater och allting sker kusligt naturligt utan större tanke på hur underligt det trots allt är att be totala främlingar att täcka ens vänstra flank.

Totalt kan upp till 16 bredbandsuppkopplade spelare deltaga under en strid, åtta på vardera sida. Vapen, soldattyper och färdigheter är så autentiska som möjligt och skvallrar om US Navy Seals välsignande och hjälp under utvecklingen av spelet. Inledningen av Zipper Interactives spel har övertygat mig, men kan det hålla lika hög kvalitet hela vägen ut?

MARTIN JOHANSSON

FORMAT **PLAYSTATION2**
SPELTYP **ACTION**
UTGIVARE **SONY**
UTVECKLARE **ZIPPER INTERACTIVE**

Det här är ännu ett spel som visar på Sonys onlinesatsning. Med hjälp av headset är det tänkt att man ska kommunicera med lagkamrater från världens alla hörn.

HARDWARE

ETT ANNAT BREDBANDSBASERAT ACTIONSPEL PÅ SONYS REPERTOAR ÄR *HARDWARE*. ETT SPEL SOM ÄR SÅ NYTT AV TILL OCH MED NAMNET FORTFARANDE LIGGER PÅ PROJEKTSTADIET.

Att visa upp ett spel i ett extremt tidigt skede är ett risktagande, men Sony är samtidigt medvetna om att de måste bevisa sin dedikering till onlinebaserade spel, därav E3-demonstrationen av *Hardware*. Spelet utvecklas av Sony-studion som senast gjorde *Dropship* och på papperet ser det ut som att ambitionsnivån är hög. Däremot säger ett första speltest någonting helt annat. Det är framför allt svårt att avgöra vart spelet är på väg. En fingervisning är onekligen *Twisted Metal Black Online*, med motordrivna fordon i en kaotisk kamp mot varandra. Personligen är jag svag för röjspel i den här kategorin och hade mina stunder mot mina sju motståndare, trots begränsningar i spelupplägg hederlig arkadaction är liksom aldrig fel men det krävs mer än så för att locka förväntansfulla PlayStation2-ägare.

Meningen med *Hardware* är att skapa nätverk mellan spelarna som ska resultera i lag och turneringar där information skickas ut via individuella mail och SMS. De två kommunikationsmetoderna kommer även att hålla deltagarna informerade om lagens poäng och kommande tävlingar som ska innehålla priser utöver det vanliga, enligt Sony.

Hardware släpps i samband med introduktionen av PlayStation2:s nätverksadapter i Europa i höst.

MARTIN JOHANSSON

Hardware är ett av spelen som ska sälja nätverksadaptrar till PlayStation2.

FORMAT PLAYSTATION2
SPELTYP ACTION
UTGIVARE SONY
UTVECKLARE SONY CAMDEN

GUNGRAVE

Även om *GunGrave* lånar hejdlöst från *Devil May Cry* så är det svårt att inte gilla det här kompromisslosa actionspelet.

DET FÖRSTA UPPDRAGET I *GUNGRAVE* INLEDS MED TEXTEN "LET'S KICK THEIR ASSES". VILKET VÄL SÄGER ALLT OM DET HÄR SPELET.

Om man skulle beskriva *GunGrave* med ett ord skulle det tveklöst bli råös. *Gun Valkyrie*-utvecklarna Smilebit samarbetar med Red Entertainment – som gjort sig mest kända för *Sakura Wars* – och denna Sega-produktion imponerar. Actionspelet är visserligen inte genomgående originellt men definitivt kompromisslöst. Spelkontrollen är enkel att sätta sig in i och man kommer snabbt igång med spelets huvudsakliga innehåll; att skjuta fienden till smulor.

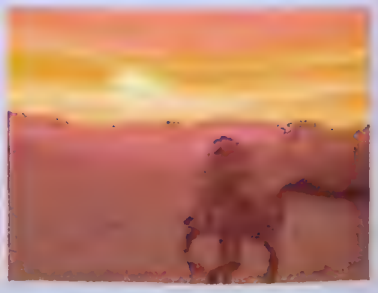
Omgivningarna i *GunGrave* är sköna stadslandskap fullproppade med yakuza-medlemmar som gör allt för att stoppa ens framfart. *GunGrave* har skamligt många paralleller med *Devil May Cry* och tonvikten ligger på tunga vapen och minimal problemlösning. Jag gillar verkligen karaktärsdesignen och omgivningarna, främst för att allting känns så dystert och skitigt. Och när jag i bästa *Desperado*-stil drar fram mina specialvapen från ryggen och avfyrar en salva mot ett tiotal yakuza och sprängер dem till smulor och krossar deras bilar kan jag inte annat än konstatera att jag gillar *GunGrave*.

MARTIN JOHANSSON

FORMAT **PLAYSTATION2**
SPELTYP: **ACTION**
UTGIVARE: **SEGA**
UTVECKLARE: **SMILEBIT/RED ENTERTAINMENT**

RED DEAD REVOLVER

Om man vill kan man se det här som en uppföljare till det klassiska westernspelet *Gun Smoke*, också det från Capcom.



FÖR TROGNA KONSUMENTER AV SPAGETTIWESTERNS KOMMER CAPCOMS *RED DEAD REVOLVER* SOM EN SKÄNK FRÅN OVAN.

Westernspel är en inte direkt överexploaterad genre – det senaste intressanta spelet jag vill minnas att jag spelat på en konsol var *Gun Smoke*. Och från samma företag kommer nu *Red Dead Revolver*, där spelaren får rollen som en prisjägare i jakt på dollarmynt. Uppdragen löper genom scenarier med smutsiga småhus och röda solnedgångar. Den tredimensionella grafiken är ren och vacker och levererar de naturtrogna effekter som mer eller mindre är synonyma med westernfilmer.

Vapenarsenalen är imponerande och det ser ut som att Angel Studios inte utelämnat något när bland annat dynamitgubbar, remingtongevär och oxpiskor finns med på dagordningen. Men ingenting är gratis i *Red Dead Revolver*, de flesta vapnen kostar pengar så man gör säkrast i att plocka några skurkar, döda eller levande, innan de riktigt häftiga puffrorna går att införskaffa.

Red Dead Revolver har även ett flerspelarläge där två spelare kan göra upp mot varandra i äkta westernstil. Klart underhållande, speciellt då undertecknad förnedrade en landsman under två omgångar.

MARTIN JOHANSSON

FORMAT **PLAYSTATION2**
SPELTYP: **ACTION**
UTGIVARE: **CAPCOM**
UTVECKLARE: **ANGEL STUDIOS**

WEBHALLEN.com

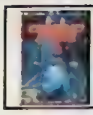
Sveriges bredaste utbud av spel, DVD hårdvara och tillbehör.

Bli inte utan... surfa in och förboka de häftigaste spelen redan idag !

HETAST JUST NU

Vänta inte till imorgon, köp det redan idag.
MORROWIND
PC 399

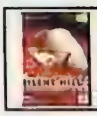
Årets bästa spel ? Ja, jag skulle tro det
GTA 3
PC 429


Nu går det knappast att få det mycket bättre.
GRAND PRIX 4
PC 399

Äntligen... ååh vad jag har längtat...
SoF II
PC 429

Motståndet har startat, missa inte fortsättningen...
FP - RESISTANCE
PC 199

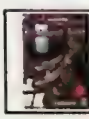
Är du en riktig golfare? Bevisa !
SIM GOLF
PC 419


Lös mysteriet, besök de tysta kullarna.
SILENT HILL
XBOX 619

Även till Xbox !
MORROWIND
XBOX 649

Kärra brudar, kör snabba bilar, skjut skurkar. Du är 007.
AGENT UND. FIRE
XBOX 619

Rätt fotboll till din nya heta kub.
VIRT. STR. 2002
GC 595


Skräckspelet No. 1 nu på en kub nära dig ?
RESIDENT EVIL
GC 595

Fightas, brottas, rivs, nyps... bara du vinner...
SSBM
GC 559

Nu i GULD-version till PS2.
SoF - GOLD
PS2 529

Påminnelse: Glöm inte bort Deus Ex till PS2.
DEUS EX
PS2 519

Snabbare, vackrare, vassare, mycket bättre.
F1 2002
PS2 549

Kriget har kommit till din svarta låda.
MOH - FRONTLINE
PS2 529

Begränsat REA-part. Ska du hinna ?
SSX TRICKY
PS2

Köper du detta spel, glöm då ej att köpa en ratt.
V-RALLY 3
PS2 549

Utan bombkastare som gillar STORA bombor.
BOMBERMAN
GBA

Karate = Öppen hand. Öppna plankan, de e ju REA
INT. KARATE
GBA

Detta spel äger. Har du det inte, passa på NU !
KURU KURU...
GBA

Tacticalboard - The gaming keyboard for 3D shooters and strategy games.
639:-

Handkontroll och Minneskort till Gamecube 299:-

Final Fantasy Anthology - European Edition
299:-

DVD

American History X	129
Apocalypse Now - Redux	169
Beck - Sista Vittnet	219
Conspiracy.com	219
Dum och Dummare	129
Fast and the Furious	219
Final Fantasy	219
Gladiator	129
Gone in 60 Seconds	139
Harry Potter	249
Kiss Of The Dragon	209
Klassfesten	209
Leva livet	219
Mean Machine	229
Moulin Rouge	269
Nu Blåser Vi Snuten	99
Oceans Eleven	169
Robin Hood	239
Rock, The	139
Sagan om Ringen	169
Scarface	149
Shrek	219
Simpsons - Season 2	495
Sprängaren	219
Spy Game	219
Starship Troopers	169
Swordfish	159
Training day	169
V - Miniserien	159
Vanilla Sky	229

XBOX

007 - Agent Under Fire	619
Amped	575
Blood Omen 2	619
Circus Maximus	649
Crash	610
Dead or Alive 3	619
Deadly Skies	610
Elder Scrolls 3 - Morrowind	649
F1 2002	619
Fifa Fotbolls-VM	619
Gun Metal	649
Gun Valkyrie	649
Halo - Combat Evolved	619
Jet Set Radio Future	619
Kabuki Warriors	619
Knockout Kings 2002	610
Max Payne	599
Moto GP	619
NBA 2K2	619
NBA Live 2002	599
NHL 2002	599
No One Lives Forever	599
Red Card 2003	619
SSX Snowboarding	619
SSX Tricky	619
Tekken Tag	619
Test Drive - Overdrive	619
The Getaway	619
Time Crisis 2	610
Tony Hawks Pro Skater 3	579
Virtua fighter 4	599

PLAYSTATION2

All Star Baseball 2003	529
Blood Omen 2	519
Commandos 2	519
Downforce	519
F1 2002	549
Fifa 2002	519
Fifa Fotbolls-VM 2002	529
Final Fantasy 10	595
Gran Turismo 3	299
Grand Theft Auto 3	529
Grandia 2	549
Guilty Gear X	529
Half-Life	299
Ico	519
Iron Aces 2 - Birds of Prey	529
Klonoa 2	299
LMA Manager 2002	529
Metal Gear Solid 2	595
NHL 2002	519
No One Lives Forever	495
Red Card 2003	519
SSX Snowboarding	499
SSX Tricky	299
Tekken Tag	299
Test Drive - Overdrive	519
The Getaway	519
Time Crisis 2	399
Tony Hawks Pro Skater 3	519
Top Gun Combat Zones	519
Virtua fighter 4	519

GAMECUBE

007 - Agent Under Fire	595
18 Wheeler	595
Animal Crossing	595
Batman Vengeance	595
Bloody Roar - Primal Fury	589
Burnout	595
Crazy Taxi	595
Dave Mirra Freestyle BMX 2	495
Donald Duck Quack Attack	589
Donkey Kong Racing	595
Driven	595
Extreme G3	495
Fifa Fotbolls-VM 2002	595
Freekstyle	595
Gauntlet - Dark Legacy	595
ISS 2	559
Luigis Mansion	559
Pikmin	559
Red Card 2003	595
Resident Evil	595
Sonic Adventure 2 - Battle	595
Spiderman - The Movie	589
Spy Hunter	595
SSX Tricky	595
Star Wars Rogue Leader	589
Super Monkey Ball	549
Super Smash Bros Melee	559
Tony Hawks Pro Skater 3	589
Waverace Blue Storm	519
Virtua Striker 2002	595

GAMEBOY ADVANCE

Advance Wars	479
Bomberman Tournament	249
Breath of Fire	499
Castlevania	229
Chessmaster	449
Chu Chu Rocket	249
Colin McRae Rally 2	499
Crash Bandicoot - XS	449
Doom	329
Earth Worm Jim	249
Fire Pro Wrestling	519
Golden Sun	529
Gradius Advance	249
High Heat Baseball 2002	249
International Karate Advanced	249
Kuru Kuru Kururin	249
Lady Sia	249
Lucky Luke - Wanted	499
Mario Kart - Super Circuit	449
Megaman - Battle Network	479
Monster Rancher 3	529
Namco Museum	249
Pac-Man Collection	249
Puyo Pop	519
Robot Wars	549
Sonic Advance	499
Super Mario Advance 2	479
Tekken Advance	519
Tony Hawks Pro Skater 3	479
Wolfenstein	499

PC-SPEL

Age of Wonders 2	419
Aquanox	379
Bonniers Trafikskola 4.0	449
Close Combat 5	129
Commandos 2	199
Dark Age of Camelot	379
Disciples 2	379
Druuna	429
Dungeon Siege	389
Freedom Force	419
Ghost Recon - Collectors Pack	399
Global Ops	449
Grand Prix 4	399
Half-Life - BestSeller	129
Heroes of Might and Magic 4	419
IceWind Dale 2	419
IL2 Sturmovik	389
Jedi Outcast - Jedi Knight 2	429
Might and Magic 9	429
Motor City Online (USA Import)	449
Project IGI 2	399
Red Faction	129
Shadow Force - Razor Unit	299
Sid Meiers Sim Golf	419
Sniper	399
Soldier of Fortune 2	429
Tactical Ops Assault on Terror	199
The Sims - On Holiday	289
Tony Hawks Pro Skater 3	399
Valhalla Chronicles	359

Med reservation för eventuella tryckfel, prisändringar och slutförsäljningar © 2002 WEBHALLEN

SUBSTANS

METAL GEAR SOLID 2 DELADE UPP SPELVÄRLDEN I TVÅ LÄGER; DE SOM ÄLSKADE ALLA SIDOR AV BERÄTTELSEN OCH DE SOM ANSÅG ATT FILM ÄR BÄST PÅ BIO. BRISTEN PÅ INTERAKTIVITET OCH SAKNADEN AV SNAKE VAR UPPENBARLIGEN KRITIK SOM HIDEO KOJIMA TOG ÅT SIG AV.

AV MARTIN JOHANSSON

Substans betyder i korta ordalag tingets väsen eller det väsentliga. Varför Hideo Kojima valde att ge sitt kommande spel den undertiteln känns på något sätt paradoxalt eftersom det anspelar på att *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* skulle ha saknat något. Ordklyverier och kvalificerade gissningar kan drivas hur långt som helst, men när Hideo Kojima själv under sin presskonferens på E3 erkänner att han inte hann implementera allt han ville i *Metal Gear Solid 2* känns det hela självklart. Samtidigt poängterar han att *Metal Gear Solid 2: Substance* inte är en vanlig spin-off, utan flera spel i ett, som alla kompletterar Raidens äventyr. Bland annat får vi åter bekanta oss med Solid Snake i fem helt nya uppdrag, vars innehåll ännu inte är helt avslöjat. Dessutom kommer det att finnas bonusuppdrag där ett flertal karaktärer från *Metal Gear Solid 2* är spelbara. Och som finish ger Hideo Kojima oss ett hundratal VR-uppdrag som tar åtskilliga timmar att klara. Så mycket mer kunde Hideo Kojima inte konkretisera under presskonferensen om sitt kommande projekt.

NYA INSLAG

Ska man utgå från den fem minuter långa filmen som representerar inslagen i *Metal Gear Solid 2: Substance* kan man konstatera vissa saker, bland annat att spelet har en mer avslappnad attityd. Bland annat så får vi se något så osannlikt som en skateboardåkande Solid Snake i en av scenerna.

Influenserna från *Tony Hawk's Pro Skater 3* tyder på att Hideo Kojima vill låta spelaren vara mer interaktiv med Snake på helt andra sätt än vad vi är vana vid. I en annan scen med Snake kan man även se honom byta om till smoking, men vad det ska vara bra för vet jag inte. Under Snakes inslag verkar det som om han befinner sig i ett VR-uppdrag han inte kan ta sig ut ur. Många av miljöerna är rent av flippade, med soldater stora som tiovåningshus som spanar ut över avskalade VR-arenor.

Det lilla som visades av VR-uppdragen gav

Det känns onekligen som att Hideo Kojima har missuppfattat det här med substans om han anser att den innebär skateboardåkning och VR-uppdrag uppritade med en existerande grafikmotor. *Metal Gear Solid*-serien är dock känd för att ha mycket hängivna fans och för de som uppskattade det ursprungliga *VR-missions* och bonusmaterialet på *Metal Gear Solid 2*-DVD:n är *Metal Gear Solid 2: Substance* säkerligen himmelriket. Frågan är väl dock hur mycket Konami kan mjölka sin mest framgångsrika serie innan precis alla, rabiata fans eller ej, tappar intresset.

överlag ett stabilt intryck, och variationen mellan de olika uppdragen verkade stor. I ett uppdrag gällde det att skjuta ned boxar i så snabb takt som möjligt, i ett annat att klassiskt undkomma fiendens uppmärksamhet. Ett av de häftigare VR-uppdragen gick ut på att i form av en ninja effektfullt slå ned pålar med svärd och sparkar.

Metal Gear Solid 2: Substance kommer även att innehålla spelläget Boss Battle där man får ta sig an olika varianter av alla de gamla bossarna från föregående spel.

TILL FLERA FORMAT

Hideo Kojima meddelade att *Metal Gear Solid 2: Substance* kommer att ges ut till både PlayStation2, Xbox och PC samt att utgivningen mer eller mindre kommer att ske simultant till de olika formaten, vilket borde vara en glad överraskning för de som inte äger en PlayStation2. Gamecube nämndes däremot inte i sammanhanget, och det gavs heller ingen förklaring till varför. Hideo Kojima bekräftade dessutom att detta är det enda Xbox-spel i serien som varit under utveckling, och alltså är detta titeln som tidigare gått under arbetsnamnet *Metal Gear Solid X*. Efter presskonferensen utlovade Hideo Kojima en intervju som kommer att publiceras i ett kommande nummer av Super PLAY, i väntan på vinterns release av *Metal Gear Solid 2: Substance*. Då kanske vi kan utröna om spelet har tillräckligt mycket substans, trots allt. ■

HIDEO KOJIMA POÄNGTERAR ATT *METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE* INTE ÄR EN VANLIG SPIN-OFF, UTAN FLERA SPEL I ETT, SOM ALLA KOMPLETTERAR RAIDENS ÄVENTYR

KRAFTFULLA SPEL

STAR WARS ÄR STORT. KANSKE INTE LIKA STORT I SPELFORM SOM I FILMFORM, MEN I SAMBAND MED DEN NYA FILMENS PREMIÄR TYCKTE VI ATT DET VAR DAGS ATT SÅ ICKE-SOM SUPERNOVOR OCH SVARTA HÅL I *STAR WARS* SPELHISTORIA.

Tänk dig ett liv utan *Star Wars*. En konstig tanke, och skrämmande. *Star Wars* har format en hel generation och utan den kanske största sagan av alla skulle vi vara lite gråare människor.

När det här skrivs har den nya *Star Wars*-filmen, *Attack of the Clones*, ännu inte haft premiär. När du läser det vet vi om filmen levde upp till förväntningarna, hur mycket vi fick utstå Jar-Jar Binks, om Hayden Christensen är en trovärdig Anakin Skywalker och mycket annat. Och i vilket fall kommer *Star Wars*-maskineriet att gå på högvarv. I det maskineriet ingår spelbranschen, inte sena att gripa en bit av kakan. I väntan på spelen som baseras på den nya filmen tyckte vi att det var läge att stanna upp och se bakåt en stund på de *Star Wars*-spel som redan sett dagens ljus.

SOM GJORT FÖR SPEL

C3PO: – *He made a fair move. Screaming about it won't help you.*
CHEWBACCA: – *It's not wise upsetting a wookie.*
C3PO: – *But sir, nobody worries about upsetting a droid.*
CHEWBACCA: – *Cause a droid don't pull people's arms out of their sockets when they lose. Wookies are known to do that.*
C3PO: – *I see your point, sir. I suggest a new strategy, R2. Let the wookie win.*
CHEWBACCA: – *Grraoww!*

Bättre förutsättningar för bra spel än hos *Star Wars* hittar man egentligen inte. Den spelare som ser filmerna kan inte undgå att inse shoot 'em up-potentialen i rymdstriderna, hur perfekt galaxen skulle vara för ett rollspel eller att pod racing-inslagen egentligen bara var en ursäkt för att göra ett racingspel. Det är också förmodligen därför som så många har gett sig på ett försök att fånga filmerna i spel, och i en mängd olika genrer. Vi har shoot 'em up, action, äventyr, racing och snart även rollspel. Och det i en så stor mängd att jag har svårt att komma på någon enskild film eller företeelse som har inneburit lika många spel.

Det roliga med *Star Wars*-spelen är att de har funnits nästan lika länge som filmerna, och därmed följt spelbranschens utveckling, från de första enkla arkadspelen till dagens avancerade spel, där grafiken i spel som *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* nästan når upp till filmerna. Själv imponerades jag i mellanstadiet av ett *Star Wars*-spel till Amiga 500 som bara gick ut på att anfalla Dödsstjärnan, men där man lyckats klämma in samplingen "Great, kid, that was one in a million" (som vi trodde innebar att man just fått en miljon poäng). Jag fascinerades av stämningen i spelen till NES och bedövades av *Super Star Wars* action. Andra har haft andra upplevelser med *Star Wars*-spel, men få är de som aldrig spelat något av dem.

TVÅ SIDOR

LUKE: – *Is the dark side stronger?*
YODA: – *No. But it is more seductive.*

Det finns två sidor av allt, även Kraften har sin mörka motsvarighet. Tyvärr har alltför många spelmakare som haft med *Star Wars* att göra gripits av den mörka sidans frestelser, kanske en släng av den gamla filmlicenssjukan. Medan det framstår som en självklarhet att ett nytt *Super Mario*-spel kommer att innebära en plattformsrevolution, att ett nytt *Final Fantasy* återigen kommer att trollbinda oss med sin saga eller att ett *Resident Evil*-spel erbjuder hederlig, om än inte nyskapande, action kan man inte alltid lita på namnet *Star Wars*. Om *The Phantom Menace* fick filmfansen att börja tvivla en smula har tvivlet länge funnits hos oss som spelar spel. Ett spel med etiketten *Star Wars* kan innebära vad som helst, från ett spel så

dåligt att en Rancor inte skulle ta i det med tång och ända till det absoluta toppskiktet.

Förmodligen beror detta på den enorma mängd företag och personer som är inblandade i *Star Wars*-maskineriet. George Lucas kan ju personligen omöjligen övervaka allt, och även om spelföretaget LucasArts som ger ut titlarna har viss kontroll görs spelen av mängder av olika aktörer världen över. Men man kan ju undra varför det inte råder hårdare kvalitetskontroller; pengar till att göra ett bra spel saknas ju knappast.

Även om det är gott om dåliga *Star Wars*-spel har vi också bjudits på fantastiska spel. Att välja ut de tio bästa var svårt, och klart är att det kommer fler. Fler spel kanske så bra att vi är beredda att blunda för en del som *Star Wars*-fabriken har spottat ur sig.

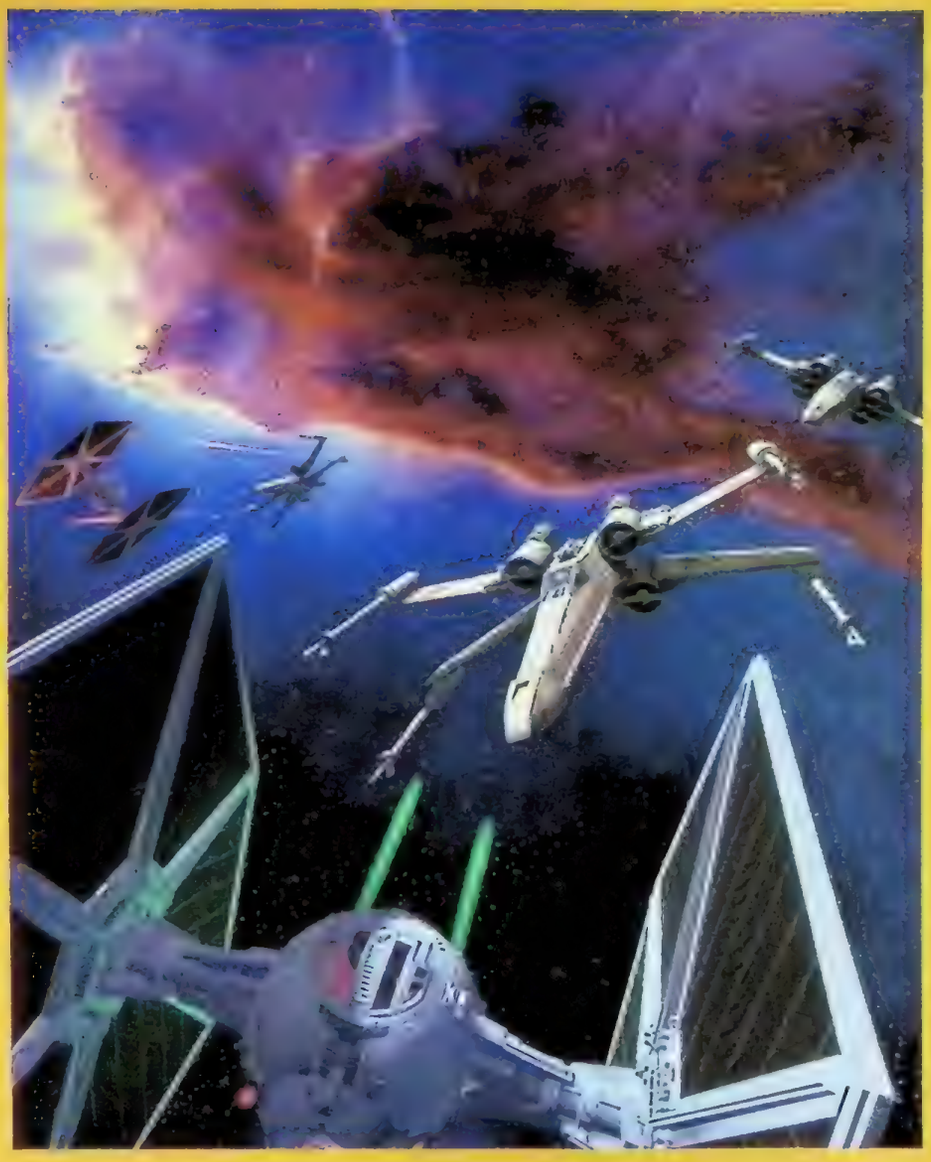
FRAMTIDEN

OBI-WAN: – *Even Yoda cannot see their fate.*

Vad som sker i framtiden kan vi förstås inte veta, men jag vågar nog påstå att vi kommer att få se mer av *Star Wars*. Självklart kommer *Attack of the Clones* att yngla av sig i form av en radda filmlicensspel, förmodligen av varierande kvalitet. Vi kommer att få mer Pod Racing, nya versioner av *Rogue Squadron* och kanske ett nytt *X-Wing*?

Men galaxen är stor och mångsidig och det är utanför filmernas handling som de intressantaste nyheterna finns. Det som gör *Star Wars*-filmerna så fantastiska är alla underliga varelser som hastigt skymtar förbi, alla platser som bara nämns i förbifarten. Det är därför främst två spel som lockar: *Star Wars: Galaxies* och *Star Wars: Knights of the Old Republic*. I dessa de första rollspelen i spelfamiljen kommer gränserna att töjas ordentligt och speiskaparna får frihet att utveckla och utforma den fantastiska galax där *Star Wars* äger rum. I *Galaxies* kommer man som allt från jediriddare till Wookie att kunna satsa på till exempel handel eller smuggling för att tjäna ihop några krediter, medan *Knights of the Old Republic*, konstruerat av skaparna av bland annat det lysande *Baldur's Gate*, går tillbaka till tiden flera tusen år före filmerna och handlar om kampen mellan jediriddare och Sith.

Star Wars lever mer än någonsin och vi kommer knappast att få problem med att spela nya spel på temat under åren vi får vänta på nästa film. Och vem vet, en dag får vi kanske uppleva ett spel som slår filmerna. Men den dagen dröjer nog.



DEN SPELARE SOM SER FILMERNA KAN INTE UNDGÅ ATT INSE SHOOT 'EM UP-POTENTIALEN I RYMDSTRIDERNA, HUR PERFEKT GALAXEN SKULLE VARA FÖR ETT ROLLSPEL ELLER ATT POD RACING-INSLAGEN EGENTLIGEN BARA VAR EN URSÄKT FÖR ATT GÖRA ETT RACINGSPEL.

STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK

[illegible] *The Empire Strikes Back* till Atari [illegible] AT-AT. Ett klassiskt inslag som plagierats till förbannelse i andra LucasArts-produktioner. Men ingenting kan slå originalet. MARTIN JOHANSSON

STAR WARS

Den senare tidens grafiska bländverk till trots kvarstår nog *Star Wars* till NES som mitt favoritspel i *Star Wars*-familjen. Här hålls stämningen uppe med små medel och betoningen ligger på äventyr snarare än action. Dödsstjärnan är ett virrvarr av hissar och korridorer, lasersvärdet är precis så effektivt som det ska och de tre spelbara karaktärerna Luke, Han och Leia fyller olika funktioner. Men det bästa med spelet är ändå den enorma variationen. Från sandmiljöerna på Tatooine där man åker runt med en landspeeder i jakt på R2-D2, via Mos Eisly och asteroidbältet i 3D, till den gigantiska Dödsstjärnan och slutanfallet i bästa shoot 'em up-anda. MAGNUS ERIKSSON

[illegible] ATARI 2600 • 1982 [illegible] NES • 1991 [illegible] PC • 1993

[illegible] ARKAD • 1983 SUPER STAR WARS SUPER NES • 1992

STAR WARS

[illegible]

SUPER STAR WARS

[illegible] och med filmerna i fråga om action. Här [illegible] Luke, Han och Chewbacca [illegible] Mos Eisly-invånare. Inte [illegible] ett stort [illegible] *Super Star Wars* [illegible] [illegible]

KRAFTENS MÖRKA SIDA

Med tanke på hur otroligt många *Star Wars*-spel som har producerats genom åren är det självklart att en del mindre lyckade spel har hittat ut på marknaden. *Masters of Teräs Käsi* är ett beat 'em up till PlayStation, men förutom att man får möjligheten att låta Boba Fett drabba [illegible] Ha[illegible] Skywalker smisk [illegible] har spelet [illegible] med *The Phantom Menace* bjuder på action baserad på filmen [illegible] ma namn [illegible] *Force Commander* serveras strategi, [illegible] sserligen också en ganska tuff [illegible] av *Imperial March*, ni vet det där mäktiga musikstycket som debu[illegible] *The Empire Strikes Back*, men [illegible] te mycket att sätta upp mot [illegible] genren. *Demolition* för söker kombinera *Star Wars* med ett bilskrotarspel på ett inte alltför lyckat sätt, trots att det kan vara kul att springa runt i små cirklar med en Rancor. Nyligen kom *Obi-Wan* till Xbox och, tja, det vill vi nog helst glömma. [illegible]

REBEL ASSAULT

1993 hade man antingen en Amiga eller en Super NES. Men i speibutikerna stod ett omöjligt snygg [illegible] som pumpade ut John Williams musik ur högtalarna med hjälp av det nya Soundblaster 16-ljudkortet. I retrospekt kanske inget fantastiskt spel, men den banbrytande grafiken tillsammans med äkta CD-soundtrack och originalljudeffekter fick många att överge Amigan och inse att det var PC som gällde i framtiden. TOMMY RYDLING

STAR WARS JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

Första gången [illegible] Kyle Katarn var i Doom-klonen *Dark Forces*. I uppföljaren nöjde han sig inte med att springa runt och skjuta, utan började även att utforska Kraften, och allt runt omkring. Det var i princip upp till spelaren att avgöra om man ville hålla sig till den ljusa sidan, eller om man ville testa mörkret. Kyles förmåga att använda kraften, möjligheten att hugga armarna av stormtroopers och de läckra miljöerna var några av sakerna som gjorde spelet så underhållande. Nyligen kom det tredje spelet i serien, *Jedi Outcast: Jedi Knight II.* VICTOR SJÖSTRÖM

STAR WARS RACER ARCADE

Helt [illegible] från LucasArts egna *Episode I Racer*-titlar utvecklade Segas division [illegible], Sega Rosso, ett racingspel baserat på en av de mest spektakulära scenerna i filmen *The Phantom Menace*. Och visst märks det att före detta *Ridge Racer*- och *Sega Rally*-producenten Kenji Sasaki hade ett finger med i spelet.

Ytterligare ett *Star Wars*-spel som får en att undra varför George Lucas inte låter Sega utveckla mer än arkadspel baserat på hans universum.

TOBIAS BJARNEBY

[illegible] PC • 1997
[illegible] ARKAD • 2000
1995
[illegible] ARKAD • 1999
[illegible] GAMECUBE • 2001

TIE FIGHTER

Ett av LucasArts bästa spel var flygsimulatorn *X-Wing*. Men uppföljaren, *Tie Fighter*, var om möjligt snäppet vassare. Varför? Därför att du flög på Imperiets sida och fick nöjet att skjuta ned de bråkiga rebellerna i sina fjompiga X-vingar. Och hur många kan säga att de flugit eskort åt självaste Lord Vader, eller räddat kejsare Palpatine från att bli kidnappad? Ett av de riktigt stora klassiska *Star Wars*-spelen – och ett av de svåraste. TOMMY RYDLING

STAR WARS TRILOGY ARCADE

I *Star Wars Trilogy Arcade* blandas de bästa scenerna från de tre första filmerna. Svävarstrider på den iskalla planeten Hoth, laserextravaganza på den tropiska månen Endor och våldsamma rymdbataljer runt Dödsstjärnan är bara några av inslagen i Segas arkadäventyr. [illegible] som ändå var underhållande.

[illegible]

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

Efter att ha spelat sig less på Dash Rendar i Nintendo 64-spelet *Shadows of the Empire* var det nog en och annan som log [illegible] i konsolens [illegible] *Rogue Squadron*. Uppföljaren [illegible] samma koncept, det vill säga [illegible]

[illegible]

MANNEN, MYTEN, LEG

EXAKT HUR MÅNGA *STAR WARS*-SPEL FINNS DET EGENTLIGEN? EN SOM INTE VET SVARET ÄR GEORGE LUCAS. TROTS ATT DET ÄR HAN SOM ÄR MANNEN BAKOM HELA FILMSAGAN, OCH TROTS ATT DET VAR HAN SOM GRUNDADE LUCASARTS, VERKAR HAN SJÄLV HYSA ETT MINST SAGT FÖRSTRÖTT INTRESSE FÖR DEN SIDAN AV DET IMPERIUM HAN BYGGT UPP.

Det är sent på kvällen, Kalifornientid. Min kroppsklocka säger att det egentligen är sex på morgonen och att jag nog snarast borde bege mig till mitt hotell i stället för att vara uppe på övertid. Men det är svårt att lyda kroppsklockan en dag som denna. Jag befinner mig nämligen på The Skywalker Ranch, en timmes bilfärd norr om San Francisco. Alldeles nyss har jag i George Lucas' egen biograf sett *Star Wars Episode II: Attack of the Clones*, digitalt projicerad, vilket resulterade i den klaraste och renaste bild och det maffigaste ljud jag kan påminna mig ha upplevt på en filmförevisning.

Nu är det efterfest i våningen ovanför. Det vimlar av människor utklädda till allt från rymdmonster till droiden R2-D2 (fast jag tvivlar uppriktigt sagt på att det finns en människa inne i den pipande figuren). Och mitt bland alla festande människor kommer George Lucas själv sakta gående. Trots att jag har en intervju inbokad med honom två dagar senare, inser jag raskt att detta givetvis är ett lysande tillfälle att tala med honom. Och strax därefter står vi inbegripna i ett långt samtal mitt i larmet och discodunket.

Det vimlar som sagt av *Star Wars*-spel, men Lucas själv tar inte någon särskilt aktiv del i skapandet av dem.

– Det är mitt bolag som gör alla spel, men jag har ju anställda som sköter om att klämma idéer och tillverka nya spel. Jag brukar väl hälsa på dem någon gång i månaden och se efter vad det är som händer. Men mina barn testar alla nya spel och berättar för mig vad de tycker. Fast just nu kan jag inte komma på namnen vare sig på spel de gillar eller ogillar.

TOTAL KONTROLL

Trots att han gör filmer med budgetar på många miljonbelopp är George Lucas en sann independentfilmare. Han står helt utanför Hollywood. Han finansierar sina filmer själv och låter sedan ett distributionsbolag lansera dem. På det sättet tjänar han mer pengar än filmers upphovsmän annars brukar göra. Och detta leder i sin tur till att han har möjlighet att sköta om finansieringen själv och stå utanför Hollywood.

Redan när han gjorde *Star Wars* 1977 bestämde han sig för att behålla den totala kontrollen över sin skapelse. Detta innebär inte bara att han har kontrollen över sina filmer, utan även över hela den industri som blivit resultatet av dem, från actionfigurer till spel. Det var för det ändamålet han grundade bolaget LucasArts, som tillsammans med bland annat specialeffektsbolaget Industrial Light & Magic (ILM) har sitt högkvarter ute på ranchen. Han köpte området med de pengar han tjänade på *Star Wars* och har det nu som sitt högkvarter, även om han inte bor där.

– Men nästa år ska flera av bolagen, bland annat ILM, flytta. De behöver större lokaler, och redan när jag köpte ranchen bestämde jag att det inte skulle byggas mer än nödvändigt här ute. 90 procent av marken är obebyggd och obrukad, och ska alltid så förbli. Av det övriga området används en del till rent ranchbruk och en del till en vinodling.

Alla Lucas olika bolag samarbetar, och målet är att se till att han ständigt ska stå oberoende av Hollywood. Han har sett till att det som finns ute på ranchen är av högsta kvalitet, från hans eget ytterst maffiga, pittoreska bibliotek, till biografen där vi för en stund sedan såg hans nya film.

– Biografen byggdes för mitt ljudsystem THX. Det är inte möjligt att se *Star Wars Episode II* under bättre omständigheter än här, säger Lucas (vilket får mig att undra över om jag verkligen ska våga mig på att se om den på en vanlig biograf hemma i Sverige). Filmen är inspelad helt digitalt och på ett åttiotal biografer runtom i USA kommer den att visas digitalt. Lucas hade gärna sett att fler biografer byggts om för digitala filmvisningar, men han säger att Hollywoods bolagsparalper fortsätter att streta emot.

– De fortsätter att göra det trots att de måste inse att det är lönlöst. Digitalt filmskapande och digital projicering är framtiden. Och det handlar inte bara om ljud- och bildkvaliteten, utan också om hanteringen. Ingen behöver längre känna på tunga filmrullar. Hela filmen ryms på en digital skiva, och kan distribueras på en rad olika sätt, från att man lägger skivan i ett kuvert och skickar den till biografen i fråga, till att man i framtiden kommer att med en tryckning på en knapp i till exempel Stockholm kommer att kunna skicka ut filmbilderna samtidigt till biografer runtom i Sverige.

Att inte fler börjat med digitalt filmskapande och digital projicering beror enligt producenten Rick McCallum på en enda sak.

– Girighet. Det kostar mycket att bygga om biograferna och de gamla stötarna vill bara tjäna pengar och inte lägga ut några. Men de kommer att tvingas ge sig, inte minst när publiken upptäcker vilken otrolig kvalitetsskill-

ENDEN

B

DET ÄR MITT BOLAG SOM GÖR ALLA SPEL, MEN JAG HAR JU ANSTÄLLDA SOM SKÖTER OM ATT KLÄCKA IDÉER OCH TILLVERKA NYA SPEL. MEN MINA BARN TESTAR ALLA NYA SPEL OCH BERÄTTAR FÖR MIG VAD DE TYCKER.

nad rent tekniskt som det är mellan digitalt inspelad film och film som är inspelad på det traditionella sättet.

FORTFARANDE LIKA ROLIGT

Star Wars-sagan har nu snart 30 år på nacken, och entusiasmen hos fansen mattas inte, snarare tvärtom. Vad beror det på? Det är en fråga Lucas fått ofta och som han självfallet inte kan ge ett exakt svar på.

– Förhoppningsvis beror det på att det är en spännande historia, som engagerar publiken och som den känner att den kan hitta någon djupare mening i.

Känner han själv fortfarande samma entusiasm? Tveklöst, menar han.

– Det känns lika roligt nu som på 70-talet. Jag hade en svacka, då jag hade bestämt mig för att aldrig mer regissera, men arbetet med *Star Wars Episode I* gjorde att mitt intresse för den sidan av jobbet väcktes igen. Nu ser jag fram emot att få göra den sista filmen, *Star Wars Episode III*.

Lucas har alltid varit intresserad av antropologi, och detta intresse har han haft stor nytta av under arbetet med *Star Wars*.

– Att hitta på nya världar och skapa nya varelser, det är mycket tidskrävande, men det är också oerhört spännande och roligt. Jag ägnar mycket tid åt det, och jag har redan i ett halvår hållit på med förberedelsearbetet för nästa film.

Inspelningen startar i juni nästa år och vi kommer att få se denna den sista *Star Wars* filmen, där Anakin Skywalker förförs av den mörka kraften och blir Darth Vader sommaren 2005. Men vad kommer George Lucas själv att känna då; lättnad eller saknad?

– Lättnad, skrattar han. Det är ingen som helst tvekan om det. För då kommer jag att få möjlighet att göra de lite mindre filmer jag längtat efter att få göra i många år.

GUNNAR BERLIN

George Lucas och C-3PO (Anthony Daniels). Foto: Lisa Tomasetti

GameShop

KÖPER BYTER SÄLJER • PSX - N 64

www.gam

Postorder:

Game Cube

18 Wheeler 03-jun
4x4 Evolution 2 14-jun
Batman Vengeance 599 kr
Cel Damage 589 kr
F1 2002 13-jun
FIFA Fotbolls-VM 2002 599 kr
Gauntlet Dark Legacy 13-jun
Jeremy McGrath-02 12-jun
Legends of Wrestling 03-jun
Luigi's Mansion 569 kr
NHL Hitz 2002 579 kr
Red Card 06-jun
Simpsons Road Rage 16-maj
Smugglers Run 2 26-jun
Spider Man the Movie 07-jun
Star Wars R. Leader 599 kr
Super Monkey Ball 589 kr
Super Smash B. M. 24-maj
Virtua Striker 24-maj
Worms Blast 06-jun

Game Cube
hårdvara

Antennkabel 229 kr
Förlängnings Kabel 99 kr
GBA Cable 179 kr
Game Cube Black 2399 kr
Game Cube Purple 2399 kr
Hand K. Purple 399 kr
Minnes Kort 1M Blocks 299 kr
Väska 199 kr

XBOX

4x4 Evolution 2 14-jun
ADV Scart Cable 249 kr
Amped 699 kr
Arctic Thunder 649 kr
Batman Vengeance 649 kr
Blood Omen 2 659 kr
Blood Wake 699 kr
Cel Damage 649 kr
Chase 27-jun
Commandos 2 15-jun
Crash 17-maj
Dark Summit 629 kr
Dave Mirra F. BMX 2 649 kr
David B. Soccer 24-maj
Dead Or Alive 3 699 kr
ESPN Snowboarding 2 31-maj
F1 2002 649 kr
FIFA Fotbolls-VM 2002 649 kr
Fuzion Frenzy 699 kr
Gauntlet Dark Legacy 13-jun
Gun Metal 21-jun
Gun Valkyrie 17-maj
ISS 2 649 kr
Jet Set Radio 649 kr
Le Tour De France 21-jun
Mad Dash Racing 649 kr
Max Payne 649 kr
Moto GP 26-maj
Nightcaster 17-maj
Rally Sport Challenge 699 kr
Spider Man the Movie 07-jun
Star W. Jedi Start. 31-maj
Taz Wanted 31-maj
Tony Hawks 3 649 kr

XBOX
hårdvara

Antennkabel 299 kr
Fjärrkontroll 499 kr
Minnes Kort 499 kr
X Box 2999 kr

PS2

4x4 Evolution 2 14-jun
Commandos 2 maj
David B. Soccer 31-maj
Devil May Cry 499 kr
F1 2002 30-maj
Fifa 2002 549 kr
Final Fantasy 10 29-maj
Football Mania 06-jun
Freekstyle 27-jun
Frequency 12-jun
Frogger's Adventure 17-maj
Gitaroo Man 31-maj
Half Life 499 kr
Hand K. Fifa Analog 199 kr
Headhunter 599 kr
Iron Aces 2 10-maj
Jade Cocoon 2 06-jun
Jet Ski Riders 569 kr
Klonoa 2 529 kr
Le Tour De France 21-jun
LMA Manager 2002 08-maj
Max Payne 579 kr
No One Lives Forever 24-maj
Oni 299 kr
Portal Runner 499 kr
Premier Manager-02 31-maj
Prisoner of War 21-jun
Projekt Eden 529 kr
Rally Championship 12-jun
Red Card 16-maj
Riding Spirit 13-jun
Spider Man the Movie 07-jun
SSX Tricky 599 kr
State Of Emergency 599 kr
Twisted Metal Black 549 kr
V Rally 3 21-jun
V.I.P 27-jun
Vampire Nights 12-jun
Virtua Fighter 4 569 kr

PS2
begagnat

Devil May Cry 400 kr
Driving Emotion Type S 250 kr
Fifa 2001 300 kr
Fifa 2002 400 kr
Gran Turismo 3 250 kr
Kessen 200 kr
Moto GP 300 kr
Oni 200 kr
Quake 3 Revolution 200 kr
Ridge Racer 5 100 kr
Rumble Racing 300 kr
Shadow Of Memories 300 kr
Silent Scope 200 kr
SSX 300 kr
Time Splitters 150 kr
X Squad 300 kr
Zone of The Enders 200 kr

PSX

Bass Fishing 03-maj
Championship M.Q. 429 kr
Crash Team Racing 269 kr
F1 2000 299 kr
Final Fantasy 9 299 kr
Final F. Anthology 15-maj
GTA 299 kr
GTA 2 199 kr
Gungage 399 kr
Italian Job 419 kr
Mega Man X 6 299 kr
Metal Gear Solid 299 kr
NHL 99 379 kr
Rainbow Six Lone Wolf 20-jun
Tekken 3 269 kr
Tony Hawks 269 kr
Trophy Chase 15-jun
War of The Worlds 399 kr
WG 30 Hockey 98 199 kr
Victory Boxing 2 399 kr
Worms World Party 229 kr

PSX
begagnat

40 Winks 100 kr
Actua Soccer 100 kr
C12 Final Resistance 250 kr
Dead Ball Zone 100 kr
Dino Crisis 200 kr
F1 2000 100 kr
Fifa 2000 100 kr
Fifa 98 100 kr
Formula One 97 100 kr
Gran Turismo 100 kr
Herkules 150 kr
NHL 2000 100 kr
NHL 98 100 kr
NHL 99 100 kr
Porsche Challenge 100 kr
Ridge Racer 100 kr
V Rally 100 kr
Wild 9 100 kr
World Cup 98 100 kr

PSX
hårdvara

Cheat Code 249 kr
Hand K. Glove 699 kr
LCD Skärm Ps One 4" 1499 kr

PSX
hårdvara begagnat

Play Station 800 kr
Xplorer 150 kr

GBA

Batman Vengeance 519 kr
Car Battler Joe UBI 27-jun
Columns Crown 529 kr
Crash Bandicoot XS 499 kr
Creatures 569 kr
Davis Cup Tennis 30-maj
Dokapon Asmik 27-jun
Donald Duck Advance 499 kr
Extreme Ghostbusters 08-maj
Fievel's Gold Rush 569 kr
Football Mania Lego 13-jun
Harry Potter 559 kr
Jackie C. Adv. Legend 499 kr
Land Before Time 569 kr
Lego Island 2 549 kr
Maniac Racers 07-jun
Mario World 2 549 kr
Mat H. Pro BMX 499 kr
Mr Driller 2 21-jun
Moomet Pinball 27-jun
Pac Man Collection 529 kr
Pro Tennis WTA Tour 21-jun
Punch Kings 14-jun
Shrek 469 kr
Spider Man the Movie 07-jun
Star Fight 27-jun
Tiger Woods 2002 27-jun
Tom & Jerry 539 kr
V Rally 3 21-jun
V.I.P 27-jun
Wario Land 4 499 kr
ZOE-Fist of Mars 07-jun
Zidane-Football G. 14-jun
Zoo Cube 14-jun

GBA
begagnat

Breath of Fire 400 kr
Crash Bandicoot XS 400 kr
FZero 350 kr
Final Fight One 400 kr
Harry Potter 400 kr
Kao The Kangeroo 350 kr
Lego Bionicle 400 kr
Mario Kart 400 kr
Pinobee 400 kr
Ready 2 R.R. 2 400 kr
Street Fighter 2 400 kr
Tony Hawks 2 400 kr
Top Gear GT C. 400 kr

GBA
hårdvara

AC Adapter 199 kr
Battery Laddare A. 349 kr
Car Adapter 129 kr
Förstoringsglas 199 kr
Link Cable 199 kr
Link Cable Multi Link 169 kr
Power Station 299 kr
Protection Lens 59 kr
Win Battery 299 kr

PC

4x4 Evolution 2 14-jun
Age Of Empires 2 299 kr
Age of Wonder 2 24-jun
Britney S. Dance Beat 21-jun
Civilization 2 199 kr
Cycling Manager 2 11-jun
Diablo 2 379 kr
Dungeon Master 2 29 kr
Elitserien 2001 249 kr
Euro 2000 79 kr
F1 2000 79 kr
F1 2002 30-maj
Football Mania 06-jun
Freedom Force 20-jun
Global Operations 10-maj
GTA 3 27-maj
Heroes Of M&M 3 159 kr
Hotel Giant 17-maj
Hoyle Board 2002 08-maj
Hoyle Card 2002 08-maj
Hoyle Casino 2002 08-maj
Industry Giant 2 14-jun
K. Hawk-Survival I. 07-jun
King of the Road 07-jun
Legacy of Kain 2 429 kr
Mech Collection 15-maj
Mobile Forces 24-maj
Morrowind 30-maj
Moto Racer 3 459 kr
Myst 3 379 kr
Neverwinter Nights 21-jun
NHL 99 79 kr
Quake Toolkit 10 kr
Riven 159 kr
Sid Meiers Sim Golf 23-maj
Simon the S. 3D 08-maj
Soccer Manager 24-maj
Soldier of Fortune II 31-maj
Spider Man the Movie 07-jun
Tactical Ops 07-jun
The Sims 429 kr
Tiger Woods 2002 16-maj
Valhalla Chronicles 28-maj
Wizards 8 08-maj
Wolfenstein 449 kr
Zoo Tycoon Dino Digs 14-jun

PC
begagnat

Battle Beast 50 kr
Dark Reign 50 kr
Die By The Sword 100 kr
Extreme Biker 50 kr
Fifa 2001 50 kr
Fifa 99 150 kr
Harry Potter 350 kr
Long Bow 2 50 kr
MDK 50 kr
Monster Truck 2 300 kr
NHL 96 50 kr
NHL 97 50 kr
NHL 98 100 kr
Out Post 150 kr
Pro Pilot 150 kr
Red Line Racer 50 kr
Sacrifice 200 kr

PC
hårdvara

Diskett 10 pack 59 kr
Hand K. Fifa Dual A. 249 kr
Mouse Boom S.2000 099 kr
Mouse Logic Serial 99 kr
Tangentbord 199 kr

DVD

15 Minutes 229 kr
3000 Miles To G. 199 kr
Apornas Planet 2001 299 kr
Cast Away 249 kr
Hannibal 239 kr
I Spindelns Nät 259 kr
Matrix 199 kr
Mexican 239 kr
Mumien återkommer 249 kr
Nile City 105,6 229 kr
Noll Tolerans 249 kr
Och Han Älskade... 259 kr
Rush Hour 2 259 kr
Score, The 259 kr
Seven 239 kr
Star Wars Episode 1 289 kr
Sword Fish 229 kr
Tigerland 249 kr

DVD
begagnat

3 Strikes 150 kr
A Fistful Of Dollars 150 kr
American Pie 150 kr
Dewfinger 150 kr
Exterminator 150 kr
Ghost Dog 150 kr
Golden Years 150 kr
Hercules 150 kr
I Samiarens Spår 150 kr
Jag Vet Fortfarande Vad du
Gjorde I Somras 100 kr
Men 150 kr
Red Planet 150 kr
The Blair Witch Project 100 kr
The Bone Collector 150 kr
The Patriot 150 kr
Vad Kvinnor Vill Ha 150 kr
Vingar Av Glas 150 kr

GBC

Addams Family Series 399 kr
Antz World Sportz 389 kr
Baby Felix Halloween 389 kr
Caesars palace 2 329 kr
Cheat Code 299 kr
ET Cosmic Garden 16-maj
Fish Files 399 kr
Harry Potter 429 kr
Hugo The Evil Mirror 16-maj
Klustar 199 kr
Knockout Kings 2000 199 kr
Lego Racers 369 kr
Lego Stunt Rally 349 kr
Mario Tennis 419 kr
Pokémon Gold 469 kr
Pokémon Silver 469 kr
Rayman 2 Forever 449 kr
Roswell C. 389 kr
Snövit 419 kr
Tony Hawks 3 439 kr
WCW Mayhem 199 kr

GBC
begagnat

007 Världen Räcker... 250 kr
Bass Masters 250 kr
Cat Woman 250 kr
Dinosaur 250 kr
Donald Duck Q.A. 250 kr
Duke Nukem 250 kr
Hollywood Pinball 250 kr
Kejsarens Nya Stil 200 kr
Knockout Kings 2000 100 kr
Konami GB Collection 3 200 kr
Le Mans 24 Hours 250 kr
Lego Alpha Team 250 kr
Logical 150 kr
Men in Black 200 kr
NBA Jam 99 150 kr
Perfect Dark 300 kr
Pokémon Crystal 400 kr
Pokémon Gold 300 kr
Pokémon Silver 300 kr
Pokémon T.C.G. 250 kr
Rayman 250 kr
Ronaldo V Football 250 kr
Rug Rats: Time T. 250 kr
Star Wars Yoda Stories 250 kr
Super Breakout 100 kr
Tin Tin Prisoners... 350 kr
Tony Hawks 2 250 kr
V Rally 250 kr
Warriors Of M&M 250 kr
WWF Wrestle... 2000 250 kr
Zelda DX 250 kr
Zerra 200 kr

GBC
hårdvara begagnat

Battery laddare H. 289 kr
Bil Adapter 199 kr
FM Radio 199 kr
Förstoringsglas 249 kr
GBC + Dr Mario 789 kr
Game Boy Color 550 kr

GameBoy

Dr Mario 199 kr
PGA European Tour 229 kr
Pokémon Blå 349 kr
Pokémon Gul 299 kr

GAMESHOP
Råsundav.157
T Näckrosen
08-83 14 80

GAMESHOP
Mörbyplan
Mörbycentrum
08-755 98 00

Byt & Köp via våran Online butik som uppdateras dagligen
www.gameshop.se

DREAMCAST - PC - GAMEBOY & DVD

GameShop

eshop.se

8-730 08 00

Pokémon Röd	349 kr
Pool	199 kr
Riddick Bow Boxing	199 kr
Solomons Club	299 kr
Tamagotchi	349 kr
Track & Meet	299 kr
True Lies	249 kr
Turn & Burn	249 kr
WWF War Zone	299 kr
Zen L Ninja	299 kr

GameBoy

begagnat

Balloon Kid	150 kr
Batman Return o Joker	150 kr
Blades of Steel	100 kr
Bo Jackson 2 in 1	100 kr
Burai Fighter	100 kr
Chase H.Q.	150 kr
Chop Lifter 2	150 kr
Desert Strike	200 kr
Djungelboken	200 kr
Donkey Kong Land 2	200 kr
Double Dragon	100 kr
Dr Franken	150 kr
Duck Tales	200 kr
Duck Tales 2	200 kr
F 1 Race	100 kr
Fifa 98	100 kr
Fun House	150 kr
Pokémon BlÅ	250 kr
Pokémon Gul	250 kr

N64

Banjo Tooie	649 kr
Carmageddon	549 kr
Castle Vania	399 kr
Centercourt Tennis	499 kr
Charyls Blast Territory	499 kr
Conkers Bad Fur Day	999 kr
Dual Heros	399 kr
Exite Bike 64	589 kr
Hot Wheels T. Racing	199 kr
Mario Kart 64	499 kr
Nascar 99	399 kr
NBA Jam 2000	599 kr
NBA Live 99	599 kr
Perfect Bark	599 kr
Pokémon Stadium 2	799 kr
Shadow Man	399 kr
Super Smash Brothers	549 kr
WCW Mayhem	199 kr
Zelda 64	499 kr
Zelda Major's Mask	599 kr

N64

begagnat

007 Världen...	500 kr
1080 °	200 kr
Banjo Kazooie	250 kr
Banjo Tooie	500 kr
Blast Corps	200 kr
Bomber Man 64	200 kr
Donkey Kong 64	400 kr
Doom 64	300 kr
Golden Eye	300 kr
Jet Force Gemini	200 kr
Mario 64	200 kr
Mario Kart 64	350 kr
Mission Impossible	150 kr
Pokémon Snap	400 kr
Pokémon Stadium	500 kr
Rain Bow Six	300 kr
Ridge Racer 64	400 kr
Super Smash Brothers	500 kr
Zelda Major's Mask	400 kr
N 64 + 1 MK	500 kr

DC

18 Wheeler	529 kr
Confidential Mission	529 kr
ECW Hardcore Rev.	419 kr
Floigan Bros.	529 kr
Headhunter	529 kr
Hidden & Dangerous	499 kr
Millennium Soldier EXP.	479 kr
Monaco GP 2	499 kr
Nightmare Creatures 2	399 kr
Pen Pen	469 kr
Psychic Force	489 kr
Shadow Man	399 kr
Sonic Adventure 2	499 kr
South Park Chef's...	399 kr
Speed Devils	459 kr
Virtua Athlete 2K	499 kr
Virtua Fighters 3tb	459 kr

DC

begagnat

Aero Wings	100 kr
Chu Chu Rocket	100 kr
Crazy Taxi	400 kr
Dynamite Cop	250 kr
Hydro Thunder	250 kr
Incoming	250 kr
Millennium Soldier EXP.	200 kr
Monaco GP 2	200 kr
NHL 2 K	100 kr
Powerstone	250 kr
Psychic Force	200 kr
Ready 2 Rumble Boxing	250 kr
Snow Surfers	250 kr
Suzuki Alstare Racing	300 kr
Trick Style	100 kr
Wild Metal	200 kr
Virtua Fighters 3tb	100 kr
World Wide Soccer	100 kr

DC

hårdvara

Antennkabel	299 kr
Minnes Kort	399 kr
Mouse	359 kr
RGB Scart Kabel	399 kr

Allt detta är bara ett urval av vårt sortiment. Mycket mer finns på vår hemsida www.gameshop.se eller titta in i en av våra butiker!

XBOX

PlayStation.2

PS one

Vi har alltid det senaste!

Bytes info.

Att byta spel hos oss är inte som att byta hos andra. Vi ger nämligen extremt bra inbytespriser. Har du köpt spelet hos oss ger vi ett pris som endast ligger 50 kr under vårat eget utpris!!! Dvs ett spel som du köpt hos oss för 400 kr får du 350 kr tillbaks för i byte mot ett annat begagnat spel inom samma format (förutsatt att vi fortfarande säljer titeln för 400 kr). Det behöver alltså inte vara dyrt att köpa spel längre och bäst av allt är att det innefattar alla format (ej pc och mac) - ÄVEN DVD! Alla våra beg. dvd filmer kostar 150 kr, så förutsatt att filmen är köpt hos oss kostar det dig bara 50 kr att byta in din film mot en annan!
OBS! Alla priser finns på vår hemsida!

Ex. TITEL:	VI SÄLJER FÖR:	DU FÅR I INBYTE:
NHL 2001	400 KRONOR	350 KRONOR
Zelda MM	500 KRONOR	450 KRONOR
Virtua tennis	400 KRONOR	350 KRONOR

GameShop Online

Dödsdömd

SPELET SOM STARTADE ALLT ÄR TILLBAKA OCH DET ÄR FÖRÄNDRAT. I *DOOM III* MÖTER KLASSISK ACTION I FÖRSTAPERSONSPERSPEKTIV EN NY GENERATION AV ÖVERLEVNADSSKRÄCK.

AV THOMAS WIBORGH

Till en största titeln på årets E3 hette vare sig *The Legend of Zelda* eller *Super Mario Sunshine*. Den hette *Doom III* och var inte spelbar utan visades bakom lyckta dörrar av Id Software, som sedan svarade på frågor av ett gäng tydligt medtagna besökare. Jag var en av dem som tog plats i en industridesignad liten biograf full av slangar, konstig teknik och brun färgskala, alltsammans som hämtat direkt från en rymdstation på Mars enligt ett av världens bästa utvecklarhus. Efter att tusentals rader av rätt obegriplig Carmack-kod hade rullat förbi inleddes mina mest intensiva 15 minuter under hela E3. I en realtidsrenderad sekvens fick vi se hur alla människor på nämnda rymdstation fick påhälsning av Hin Håle själv i form av brinnande dödskallar och monster som fått en tidsenlig uppdatering sedan den pixelerade begynnelsen. Det var en smutsig och genuint skrämmande miljö vi fick se. Id Software kan konsten att skapa nedslitna miljöer, långa klaustrofobiska korridorer och inte minst alla de monster som bor där. När den virtuella kameran hade snurrat omkring och dokumenterat förödelsen i några minuter skiftade perspektivet till den namnlösa marinsoldatens ögon. Beväpnad med en inte helt imponerande pistol började han leta efter intelligent och onskefullt liv på Mars. Id Software har jobbat hårt och lyckats bra med att skapa en miljö som känns realistisk och interaktiv. Programmeraren Jim Dose nämner efter visningen att man ville bort från den vanliga känslan av att lösningen på alla pussel dyker upp i form av en stor, röd och mycket förutsägbar knapp på väggen. I *Doom III* måste spelaren leta igenom arkiv, hyllor och rum efter ledtrådar för att komma vidare. Det är förstås inga *Myst*-pussel vi pratar om, men de är effektiva och välfungerande. Och visst är det skönt att den stora röda knappen är borta. Men ärligt talat var det lite svårt att försöka koncentrera sig på hur problemlösningen fungerade för att kunna återberätta det senare.

ID SPELAR *SILENT HILL*

Doom III är nämligen det snyggaste spel jag har sett, punkt slut. Inget annat kommer ens i närheten. Nog för att *Quake III* var en upp-

ALLA MOT EN FAKTA

Doom III är ett äventyr för en person, även om det förstås kommer att innehålla ett flerspelarläge för alla som verkligen vill ha det. Det kommer att omfatta 25 till 30 länga, svåra banor och Id Software lovar att släppa tillägg och putsa dödsmatcherna efter spelarnas önskemål när det väl är ute.

Det här är klassisk panikskräck som kommer att omvärdera alla spelares uppfattning om Capcom som mästarna och *Return to Castle Wolfenstein* som ett otäckt förstapersonsspel.

FAKTA

ID SOFTWARE

Id Software grundades 1991 i Texas, USA. (Id trimmar på "spridd") är det latinska namnet för detet, människans undermedvetna som psykologen Sigmund Freud var så fascinerad av.

Id Software startade hela 3D-anningenren med *Wolfenstein 3D*, och fick sitt stora genombrott med megasuccén *Doom*. Sedan dess har de fortsatt att underhålla oss med *Doom II*, *Quake*, *Quake II*, *Quake III* och *Return to Castle Wolfenstein*.

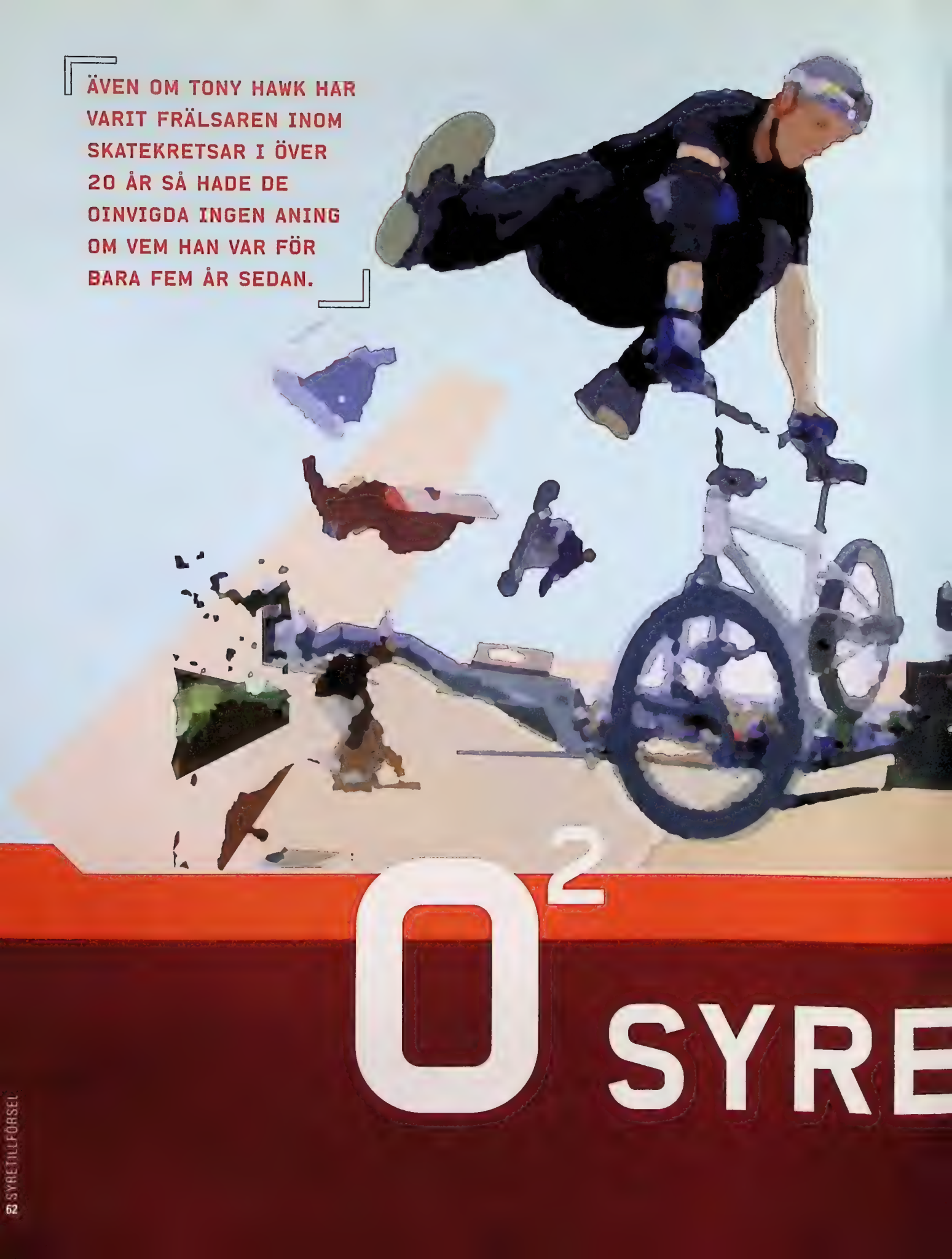
Och nu går alltså företaget tillbaka till sina rötter och gör *Doom III* – ett av de hetaste PC-spelen på hela E3-massan.

levelse när det släpptes och nog för att jag hade höga förväntningar på programmeringsguden Carmack och alla begåvade grafiker på Id, men jag hade aldrig trott att ett spel som rullar på en befintlig muskeldator med ett helt vanligt GeForce3-kort skulle kunna se ut såhär. Men för att kunna rita upp enorma, detaljerade miljöer och monster som skulle skrämma livet ur Licker och hans kompisar från *Resident Evil*-serien har Id Software fått prioritera lite annorlunda än i *Doom* och *Doom II* där fienderna vällde fram i flockar och stupade ganska snabbt. Ett monster i *Doom III* klarar utan problem tre-fyra hagelsvärmar i bröstkorgen och känns därför en hel del som de traditionellt segare invånarna i Racoon City och Silent Hill. Eftersom varje monster är en riktig utmaning i sig och gör entré på samma oväntade och effektfulla vis som i *Resident Evil* är de också färre, så de som hoppades att *Doom* skulle sätta massor av fiender i första rummet kan lugnt fortsätta spela *Serious Sam*. När jag frågar Jim Dose om de har inspirerats av överlevnadsskräcken som bara blir större för varje år så skiner han upp och berättar om galna överlevnadstävlingar i *Silent Hill 2* på Id-kontoret. Han nämner också *Resident Evil* på Gamecube som måttstocken som alla skräckspel kommer att jämföras med i framtiden och pratar om hur perfekt tempot och upplägget i genren är. *Doom III* känns som det perfekta äktenskapet mellan överlevnadsskräck och traditionell action i förstapersonsperspektiv.

VETTSKRÄMD

En annan sak som *Doom III* har gemensamt med Shinji Mikamis spel är förstås skräcken. Själv blir jag sällan rädd av spel. *Silent Hill 2* väckte bara ett slags lågmält obehag och de berömda hundscenerna i *Resident Evil* fick mig att hoppa till, men inte mycket mer. 15 minuter *Doom III* innebar däremot vita knogar och svettpärlor i pannan. Vad som gör spelet så otäckt är svårt att svara på, men förutom den helt sanslösa grafiken och mer grafiskt våld än någonsin tidigare så vinner det mycket på utdragna kamper med fiender som aldrig tillåts komma särskilt nära i traditionella förstapersonsspel. Att bli attackerad i *Doom III* påminner mest om att få en blodtörstig *Resident Evil*-zombie på halsen såtillvida att man kämpar för att ta sig loss, slås omkull, skjuter gång på gång samtidigt som monstret sakta men säkert kommer närmare. Det här är klassisk panikskräck som kommer att omvärdera alla spelares uppfattning om Capcom som mästarna och *Return to Castle Wolfenstein* som ett otäckt förstapersonsspel. Jag trodde inte att jag skulle säga det, men *Doom III* verkar lyckas förvalta arvet från spelet som startade allt. ■

ÄVEN OM TONY HAWK HAR VARIT FRÄLSAREN INOM SKATEKRETSAR I ÖVER 20 ÅR SÅ HADE DE OINVIGDA INGEN ANING OM VEM HAN VAR FÖR BARA FEM ÅR SEDAN.



FAKTA TONY HAWK – Världens mest berömda extremsportsatlet är 33 år gammal och började åka redan som nioåring. När skateparkerna började dyka upp i Kalifornien spenderade han all sin tid med att lära sig kontrollera sin bräda och lappa ihop armbågarna. Idag är Tony Hawk inblandad i flera projekt utöver sin egen karriär. Hawk Skateboarding tillverkar kläder, Tony Hawk Foundation hjälper utsatta barn till en mer meningsfull tillvaro och *Tony Hawk's Pro Skateboarder* känner vi alla igen. Det sistnämnda har idag blivit så stort att en sökning på Tony Hawk på Internet resulterar i fler träffar på spelet än på legenden själv.

TILLFÖRSEL

I SOLIGA KALIFORNIEN SKOLAS FRAMTIDENS SURFARE OCH SKATEBOARDÅKARE. OCH BARA ETT STENKAST FRÅN STRANDEN I SANTA MONICA LIGGER ACTIVISIONS LOKALER DÄR FRAMTIDENS EXTREMSPORTSPEL SKAPAS. THOMAS WIBORGH ÅKTE DIT OCH KÄNDE SIG LITE MER ÅKTA ÄN VANLIGT

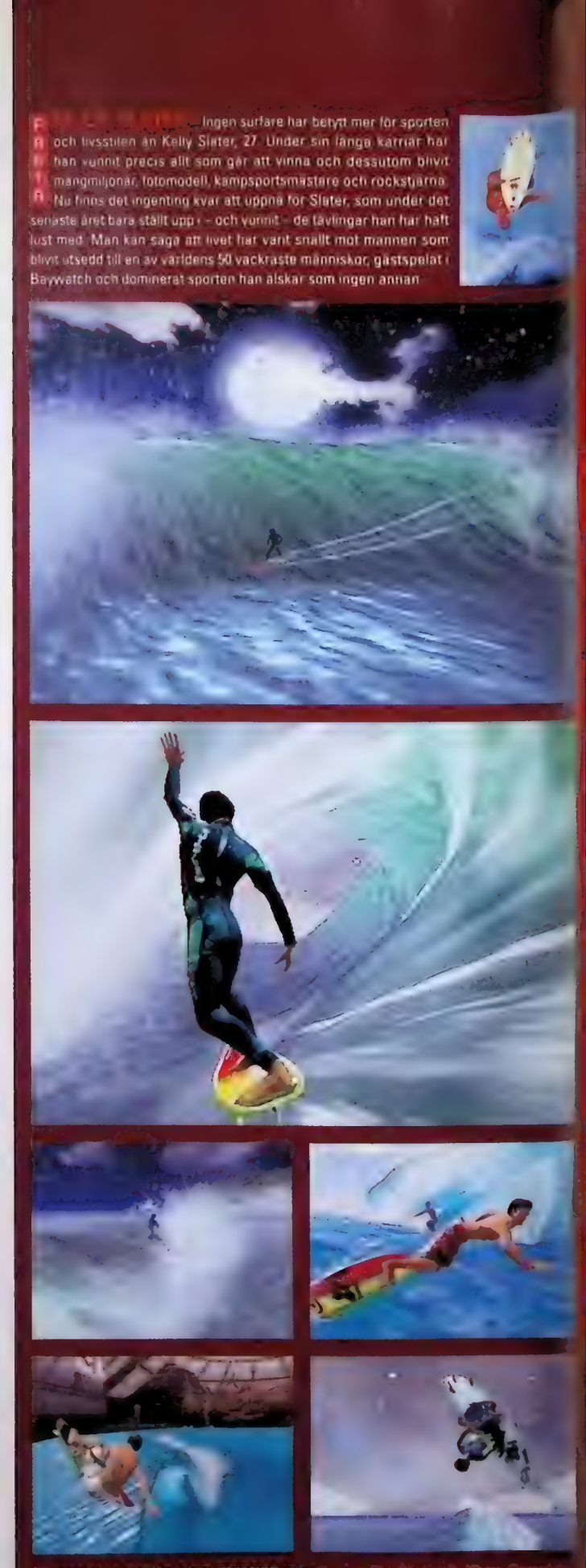
Tony Hawk är en levande legend inom skateboardåkning. Han har varit rankad nummer ett i världen sedan 14 års ålder och har själv skapat massor av trick, som till exempel The Madonna och 720 McHawk. Han är dessutom fortfarande ensam om att kunna snurra 900 grader (och landa på fötterna). Men även om Tony Hawk har varit Frälsaren inom skatekretsar i över 20 år så hade de oinvigda ingen aning om vem han var för bara fem år sedan. 1998 förändrades det. Det lilla utvecklarhuset Neversoft inledde förhandlingar med Tony Hawk och året därefter släpptes *Tony Hawk's Pro Skater* till PlayStation. Det hyllades av en enig kritikerkår och spelarna älskade spelsystemet och möjligheten att länka samman flera trick i en lång kedja. Neversoft, som tidigare utvecklat det lite underskattade *Apocalypse*, lade övriga projekt på is, nyanställde och har sedan dess helhjärtat ägnat sig åt *Tony Hawk*-serien.

O2 BLIR TILL

När Neversofts utgivare Activision såg potentialen i *Tony Hawk's Pro Skater* beslöt de sig för att skapa en etikett helt vigd åt extremsport. Namnet O2 är den kemiska beteckningen för syrgas och syftar på skateboardåkningens höga hopp, "big air". Activision började knyta till sig en rad nya utvecklare som alla skulle jobba med liknande projekt och på sikt avverka varenda sport som skilde sig från mängden. Till en början gick det lite knackigt för de spel som inte utvecklades av Neversoft. Activision skrev till exempel kontrakt med BMX-åkaren Matt Hoffman strax efter att Acclaim knutit till sig hans värsta konkurrent Dave Mirra till spelet *Dave Mirra Freestyle BMX*. I de följande tävlingarna kändes det onekligen lite som en inofficiell uppgörelse de båda spelserierna emellan, och Dave Mirra vann precis allt. Matt Hoffman beslöt sig nyligen för att sluta tävla för att ägna sig åt sitt eget märke Hoffman Bikes, tillverkare av kläder, skyddsutrustning och inte minst cyklar. I sin sista tävling, prestigefyllda X-Games i Australien, fick Hoffman stryk av Dave Mirra, som tog hem en överlägsen seger och idag är regerande världsmästare. Men även om Matt Hoffman inte längre tävlar, och faktiskt fann sin överman i Dave Mirra, så är och förblir han en stor profil inom BMX-åkning. Och med den vetskapen har Activision förlängt sitt kontrakt med honom och istället förändrat spelseriens inriktning. I *Matt Hoffman's Pro BMX 2*, som just blivit en alfa-kod, ger sig spelaren ut på en road trip, en resa som Hoffman också i verkligheten gjorde. I en stor gul buss färdades Matt Hoffman och en handfull av hans kolleger och vänner tillsammans med några av utvecklarna från Rainbow Studios till olika platser för att skrapa knän, slåss, kasta mat på varandra, cykla och inte minst filma alltsammans. Resultatet klipptes ihop till 90 minuter *Jackass*-inspirerad film som utgör en slags ramhandling för det nya spelet, vilket är friare och öppnare än sin föregångare. Åkningen ser smidig och varierad ut, eftersom den i större utsträckning än tidigare bygger på flatland-åkning. Det betyder att man hela tiden kan utföra trick på plan mark, på samma sätt som man länkar trick med hjälp av manuals i *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Det är förstås en naturlig utveckling av en sport som till så stor del bygger på balansakter, och det ger ett flyt i spelkontrollen som *Tony Hawk*-serien inte fick förrän i del tre. Precis som de flesta O2-titlar som Activision har under utveckling är *Matt Hoffman* aktuellt till alla konsolformat, inklusive Game Boy Advance. Till skillnad från pixelversionerna av Tony Hawks och Dave Mirras respektive spel håller sig Matt Hoffman i två dimensioner, något jag är väldigt glad för efter att ha kämpat med sprites i djupled på små mörka skärmar där man knappt kan urskilja atleterna själva, än mindre bedöma avstånd. Fem millimeter Matt Hoffman påminner mig om gamla kära *Excitebike*, och flytet infinner sig nästan i högre utsträckning än i de fullvuxna versionerna av spelet.

ETT PERFEKT SPEL BLIR BÄTTRE

Men även om Matt Hoffmans spel äntligen känns som en värdig utmanare till Dave Mirras och Game Boy Advance-versionen bådar gott så var det förstås ett annat spel som stod i fokus när Activision nyligen presenterade framtidens O2-titlar i Santa Monica, Kalifornien. *Tony Hawk's Pro Skater 4* har allas ögon på sig, inte



FAKTA – Ingen surfare har betytt mer för sporten och livsstilen än Kelly Slater, 27. Under sin långa karriär har han vunnit precis allt som går att vinna och dessutom blivit mångmiljonär, fotomodell, kampsportsmästare och rockstjärna. Nu finns det ingenting kvar att uppnå för Slater, som under det senaste året bara ställt upp – och vunnit – de tävlingar han har haft lust med. Man kan säga att livet har varit snällt mot mannen som blivit utsedd till en av världens 50 vackraste människor, gästspelat i Baywatch och dominerat sporten han älskar som ingen annan.

FAKTA – TONY HAWK'S PRO SKATER 4 – KELLY SLATER'S PRO SURFER – MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2 – SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER –

minst eftersom redan del tre hyllades som ett perfekt spel och fick betyget 10 på många håll. Hur förbättrar man ett redan komplett spel? Själv tyckte jag att *Tony Hawk's Pro Skater 3* var värt 9 av 10 när jag recenserade det i Super PLAY. Även om det verkligen är ett strålande spel som fortfarande ger mig ömma tummar så har jag med tiden börjat störa mig på det lite omständliga upplägget i Career Mode, där man hela tiden tvingas utföra utdragna uppdrag istället för att koncentrera sig på att sätta snygga trick. Att utlösa kedjereaktioner känns lite onödigt när skateboardåkningen i sig är så omväxlande. Det här var något som jag hoppades att vi skulle slippa i den fjärde delen, och det är precis vad vi får. Uppdragen är numera betydligt mindre fantasifulla och därmed också mycket mer relevanta. Det kan röra sig om att hoppa över en viss bil, grinda på något avlägset föremål eller sätta ett svårt trick på beställning. Vi verkar alltså slippa stjälpa snö över en mobbare, något som i alla fall jag är oändligt tacksam för. För att göra spelet större och ännu mer hållbart än tidigare har banorna vuxit en hel del och är nu befriade från tickande klockor. Istället för att tilldelas ett antal uppdrag i början av varje bana är det i *Tony Hawk's Pro Skater 4* helt upp till spelaren att bekanta sig med banorna för att sedan hälsa på någon av alla de personer som hänger i området. De har i regel något problem eller så vill de bara se några heta trick, och eventuell tidtagning börjar efter att man blivit informerad om vad som måste göras. Klarar man ett uppdrag kommer belöningen i form av nya inslag på banorna, som till exempel en ramp som gör det möjligt att komma åt nya delar av samma bana. Till sist får man förstås också tillgång till nya banor. När man väl har låst upp en ramp på någon bana kan man från en meny välja om den ska stå kvar där, och på så sätt designa banan efter eget huvud. Och får man inte nog av det så finns det gamla hederliga banbyggarverktyget att tillgå. Skulle man vilja starta om eller avsluta det aktuella uppdraget går det bra, och det är bara att åka vidare för att leta efter något annat att göra, och eventuellt riskera livet på vägen dit. Jag tycker att det olinjära och fria upplägget är tilltalande eftersom man som spelare aldrig behöver stressa för att hinna med en mängd möjliga uppdrag under två korta minuter.

Vissa uppdrag kräver att spelaren härmar en annan åkare på samma sätt som vi har sett i till exempel *Amped*. På det sättet tvingas man verkligen lära sig knappkombinationerna för de olika tricken, och de som tidigare klarade sig genom att, likt en osportslig *Tekken*-spelare, trycka på så många knappar som möjligt på så kort tid som möjligt, får tänka om.

DIGITAL SKATEKULTUR

Ibland stöter man på andra kända åkare som ber om en uppvisning, och de pratar förstås med sina egna röster. Det är slående hur mycket av skateboardkulturen Neversoft får med i den här spelserien, men det kanske inte är så konstigt att de lyckas med det med tanke på den respekt de har fått och framförallt vems namn som pryder kartongen. Kanske är det också förhoppningen om att bli ett namn även utanför skatekretsar som lockar vissa. Samtliga nya O2-titlar försöker nämligen föra spelaren närmare livsstilen som avbildas och därmed också ge verklighetens åkare mer plats. *Tony Hawk's Pro Skater 4* är förstås inget undantag. Här får vi följa några av verklighetens proffs redan under amatöråren och hjälpa dem att tjäna pengar, köpa nya prylar och slutligen bli ett av de riktigt stora namnen. Ett sätt att tjäna pengar är att ägna sig åt något av de minispel som tillkommit sedan sist. Man kan till exempel åka över en tennisplan och välja att spela en match med brädan som racket eller glida över till en korg och lira lite street basket. Minispelen var i väldigt ofärdigt skick när jag fick se dem, så om de tillför ytterligare timmar till ett av världens mest hållbara spel kan jag inte avgöra, men det är onekligen en god tanke.

KELLY SLATER TAR DET LUGNT

Efter att ha sett ett så pass komplett spel som *Tony Hawk's Pro Skater 3* genomgå alla dessa förändringar blir jag knappt ens irriterad över det faktum att serien utseendemässigt verkar ha stagnerat en smula. Bortsett från lite bättre flyt i animationerna har det inte hänt någonting, men jag är trots allt glad att Neversoft valde att utveckla innehållet istället för grafiken. Jag trodde inte att *Tony Hawk's Pro Skater 4* skulle vara ett så förändrat spel, men mina förväntningar på serien har börjat bli så överdrivet höga att något annat än ett potentiellt mästerverk hade varit en besvikelse. Den stora överraskningen bland de nya O2-spelen hette därför *Kelly Slater's Pro Surfer*, ett spel som varit under utveckling i flera år nu och bytt utvecklare på vägen. Efter att Interactive Republic övergivit surfsimulatorn tog Treyarch, som tidigare hjälpt Neversoft med det andra *Tony Hawk*-spelet, över. Surfspel har alltid varit ett ganska sorgligt kapitel även om potentialen visade sig redan i *California Games*. I dagsläget är *Transworld Surf* det bästa spelet i genren, och det landar ändå någonstans i mitten på Super PLAYs betygskala. Att Kelly Slaters spel känns så annorlunda beror delvis på huvudpersonen själv. Sportens absoluta världsstjärna tävlar inte längre, men han slutade av helt andra skäl än skadetyngda och trötta Matt Hoffman. Hand i hand med surfing går en livsstil där den inre harmonin är viktig och kroppen betraktas till skillnad från i andra extremsporter som ett tempel värt att vårda. Idag surfar Kelly Slater för sitt höga nöjes skull, och tjänar pengar genom att utöva sin livsstil framför kameran eller varför inte genom att låna ut sitt namn till ett konsolspel. När jag träffar producenten för spelet, Eric Koch, står det klart att han lever som han lär. Med halvlångt blekt hår, rödsvedd hud, öppen skjorta från Billabong och ett ordval som nästan känns parodiskt ser han ut att ha klivit rakt ur surfactionfilmen *Point Break*. Man förväntar sig nästan att han har rånarluvan och surfvaxet i bakfickan. Koch berättar mellan alla "dude" och "man" att spelet kommer att behandla surfing som en livsstil snarare än en sport, eftersom det är så de största namnen ser det. För att återskapa lite av stämningen som råder bland åkarna begav sig delar av Treyarch till Hawaii tillsammans med dem för att filma en dokumentär med samma förutsättningar som Matt Hoffmans bussresa. Kameran följer surfarna när de spelar gitarr på stranden, gör i ordning sina brädor, spelar *Kelly Slater's Pro Surfer* och känner sig harmoniska bland vågorna. När allt klipptes ihop blev det en dryg timmes film som kommer att sändas på ESPN-kanalen i USA i början av juni. Allt tyder också på att filmen kommer att brytas upp och användas som mellansekvenser i spelet samt visas i sin helhet för den som klarar alla utmaningar.

PRODUCENTEN ERIC KOCH BERÄTTAR MELLAN ALLA "DUDE" OCH "MAN" ATT *KELLY SLATER'S PRO SURFER* KOMMER ATT BEHANDLA SURFING SOM EN LIVSSTIL SNARARE ÄN EN SPORT, EFTERSOM DET ÄR SÅ DE STÖRSTA NAMNEN SER DET.

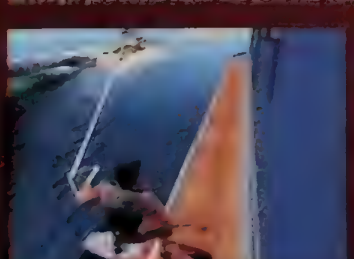
ÄKTA VATTEN

Varje åk i spelet tar sin början ombord på ett fartyg fullt av surfare, brädor, kartor och konserverad mat. Här kan man välja sin utrustning och någon av åkarna för att sedan ge sig ut i vattnet. Riktig surfing handlar till stor del om att vänta på den rätta vågen, vilket Treyarch har tagit fasta på utan att för den skull tvinga spelaren till timmar av långtråkig väntan på stranden. Ett vädersystem i *Kelly Slater's Pro Surfer* ser till att vädret hela tiden skiftar, att

>>>>>

MATT HOFFMAN – Även om Matt Hoffman i ärlighetens namn inte kan mäta sig med Acclaims lirstjärna Dave Mirra så förtjänar han tack vare sina dödsföraktande hopp smeknamnet "The Condor" och en plats i historieböckerna. Hoffman fyllde nyss 28 och har slutat tävla för att ägna sig åt att designa cyklar åt det egna märket Hoffman Bikes. Senast för två år sedan vann han sitt sista X-Games-mästerskap och nyligen gav han namn åt ett nytt, helt livsfarligt trick.

SHAUN MURRAY – 26-årige Shaun Murray från Florida har åkt wakeboard sedan 1987 och tävlat sedan 1995. Hans bästa placering i X-Games kom för två år sedan då han blev tvåa, och han har nått en pallplats i världscupen flera gånger. Murray är djupt kristen och hjälper normalt sett till i kyrkan på söndagarna även mitt under pågående tävlingar. Han brukar säga att han inte är ute efter att vinna utan att göra sitt livs bästa lopp (men det säger ju å andra sidan alla som inte vinner).



tidvattnet höjs och sänks och att en våg aldrig är den andra lik. I tidigare surfspel har vattnet varit lika statiskt som betongen i den närbelägna skateparken, vilket har gjort att sporten inte riktigt har kommit till sin rätt. Eftersom vattnet i *Kelly Slater's Pro Surfer* är lika lynnigt och oberäkneligt som i verkligheten kommer utmaningen förhoppningsvis också att bli mer varierad. Faktum är att spelets huvudsakliga mål är jakten på den perfekta vågen, något som alla som någon gång har sett en surffilm kommer att känna igen. För att spelaren inte ska tröttna så finns här också några mindre uppdrag längs vägen. Dessa går för det mesta ut på att imitera en annan åkare och sätta förutbestämda trick.

Grafiken är ett annat lovande kapitel. Verklighetstroget vatten har vi förvisso kunnat uppleva sedan *Wave Race 64* till Nintendo 64, men att få vattendroppar (eller för all del snö) att finfördelas och slungas upp i luften på ett snyggt sätt verkar vara desto svårare att få till. Detta är något som Treyarch att döma av alfa-versionen är på god väg att lyckas med, tack vare en ganska sofistikerad hantering av vattentexturer på platta polygoner. Också ur en mer artistisk synvinkel imponerar den fina himlen, molnen som rör sig i flera lager och inte minst ljuset som söker sig igenom de tunnaste partierna av vågorna och får fram den grönblå tonen i dem.

O2-SERIENS NYKOMLING

Det fjärde och sista av de nya O2-spelen har en hel del gemensamt med *Kelly Slater's Pro Surfer*. Huvudpersonen i *Shaun Murray's Pro Wakeboarder* är en av förgrundsfigurerna inom sin sport, som i rasande takt lockar såväl gamla surfare som snowboardåkare till sig. Jag har inte så mycket att säga om koden som var ungefär till 65 procent färdigställd, annat än att de återstående 35 procenten verkligen behövs. I dagsläget lämnar den mycket övrigt att önska av kollisionsprogrammering, kontroll och grafik, men ett nyskapande inslag imponerar trots allt. *Shaun Murray's Pro Wakeboarder* är nämligen skapat med två spelare i åtanke, där en styr båten och den andra står på brädan bakom den. Jag brukar tjata om att samarbete i spel är underskattat, och blir förstås glad av att se det inslaget i en så pass otippad genre.

Mitt besök i Santa Monica kom att handla betydligt mer om O2-linjen än jag trodde att det skulle göra. När det började dyka upp massor av spel med namn som liknade *Tony Hawk*-serien kändes det som att Activision var ute efter att tjäna lätta pengar på gamla meriter. Men efter att ha bekantat mig med *Kelly Slater's Pro Surfer* och *Matt Hoffman's Pro BMX 2* är jag snarare övertygad om att vi kommer att få se minst lika bra spel som Tony Hawks även inom de andra extremsporterna. Vem som utvecklar framtidens BMX-spel låter jag vara osagt med tanke på att jag inte har sett en skymt av *Dave Mirra Freestyle BMX 3* än, men när det gäller surfing och skateboard är Treyarch respektive Neversoft ohotade. Och deras spel samlas alla under O2, en etikett som har potential att bli för extremsport vad EA Sports har blivit för hockey och fotboll. ■

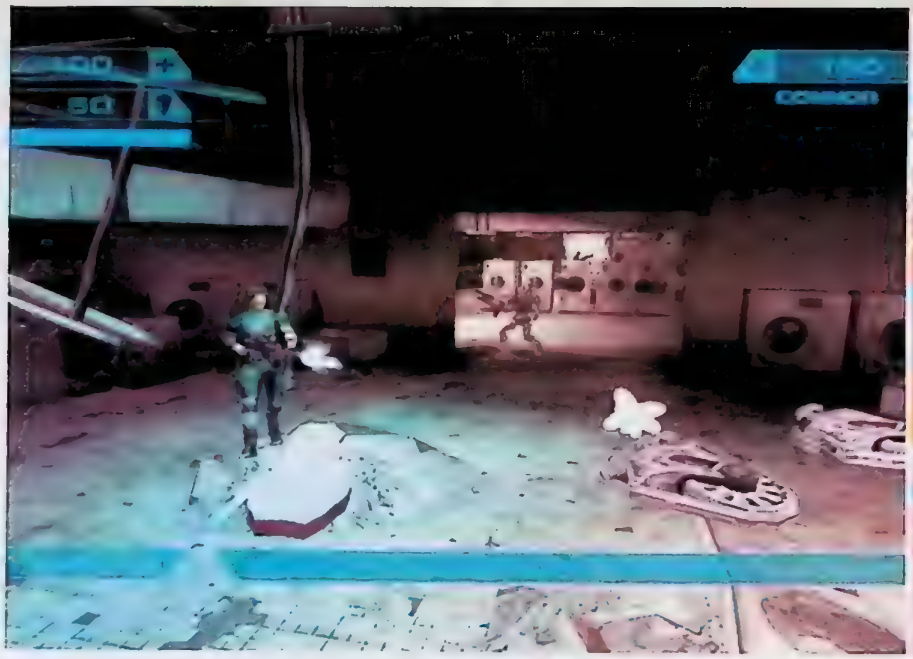
I EN STOR GUL BUSS FÄRDADES MATT HOFFMAN OCH HANS VÄNNER TILL OLIKA PLATSER FÖR ATT SKRAPA KNÄN, SLÅSS, KASTA MAT PÅ VARANDRA OCH CYKLA. RESULTATET KLIPPTES IHOP TILL 90 MINUTER *JACKASS*-INSPIRERAD FILM SOM UTGÖR EN SLAGS RAMHANDLING FÖR DET NYA SPELET.

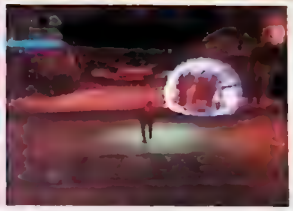
MATCHEN!
Förbättra din lek med hjälp av kort från Quidditch Cup expansionen. Upptäck nya strategier med lessions och spells med anknytning till Quidditch Cup. En helt ny korttyp (Match-kort) för med sig ännu mer Magi till din lek.
För mer information om Harry Potter, besök
För mer information om kortspelet, besök
eller ring (031-743 94 29)
Harry Potter
TRADING CARD GAME

TERMINATOR

VI ÅKTE TILL CAROLLTON, TEXAS FÖR ATT SE OM PARADIGMS *TERMINATOR: DAWN OF FATE* HÅLLER VAD DET LOVAR. DET VI UPPTÄCKTE VAR ETT INTENSIVT ACTIONSPEL UTAN ARNOLD SCHWARZENEGGER.

TEXT OCH FOTO: MARTIN JOHANSSON





Spelmotorn Paradigm använder sig av i *Terminator: Dawn of Fate* kallas internt för WizKit och tog cirka tre år att utveckla. Wizkit är oberoende av hårdvara och därför kan alla spel som bygger på motorn snabbt konverteras till antingen Gamecube, PlayStation2 eller Xbox.
Bilderna ni ser här är hämtade ur PlayStation2-versionen.

Terminator borde vara en av världens mest åtråvärda licenser i spelbranschen. Dess eleganta repertoar av action och science fiction är varje en spelproducents våta dröm, och Josh Hackney på Paradigm Entertainment fick sin dröm uppfylld tack vare Infogrames. I åratal hade de försökt att kamma hem rättigheterna och när de till slut lyckades, om än bara delvis, lade de ansvaret på honom. Med delvis menar jag att det finns vissa begränsningar i vad Josh Hackney faktiskt får använda i sitt spel. Den licens som Infogrames så hårt kämpade för innefattar endast delar av innehållet i den första filmen, *The Terminator*. Licensen är faktiskt så pass begränsad att det egentligen bara är ett namn, terminatormodellen T-800, karaktärer och indicier som går att relatera till. I teorin lät allt så fint, men i praktiken får Paradigm halta till mållinjen med en ryggsäck till brädden fylld av kompromisser, vilket får mig att nästan tycka synd om Josh Hackney när vi sitter i stekande solsken utanför Paradigms utvecklingsstudio i Carrollton, Texas.

– På somrarna är det så varm här, det kan vara uppåt 35 - 40 grader, säger den unge Josh och sörplar på en Diet Dr Pepper. Man klarar inte att vara här ute i hettan. Så att stanna inne på kontoret med luftkonditionering dag som natt gör mig inget. Där trivs jag bättre. Och så slipper jag det här.

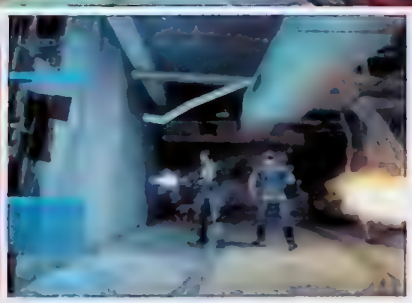
Jag kan inte låta bli att hålla med honom. Däremot har jag lite svårt att förstå hur det kunde gå så illa med licensen. Den alfaversion som jag testade innan intervjun var ingalunda dålig, men saknade det där lilla extra man kan förvänta sig av ett spel som baseras på en så solid film. Varför kan de inte använda Brad Fiedels underbara filmmusik och fluida robotar?

– Det är en sådan snårskog. Jag vet inte om jag kan återberätta hela historien korrekt, men ursprungligen skrev James Cameron manuset till *The Terminator* tillsammans med sin dåvarande fru Gale Anne Hurd. De arbetade vidare med *Terminator 2* och därefter fick Gale Anne Hurd rättigheterna som sedan delades upp bland flera olika rättighetsinnehavare. James Cameron har alltså ingenting att säga till om vad det gäller filmerna, spelen eller något annat som härrör licensen. Och det här begränsar oss till vissa element. Vi får fritt laborera fram egna koncept som vi anser är adekvata i spelvärlden; nya robotar, karaktärer och miljöer. Andra saker får vi lämna därhän. Är det något vi känner oss osäkra på om vi får använda kontaktar vi folket på licensavdelningen.

Vid närmare efterforskning visar det sig att Josh Hackney inte är helt påläst. Rättigheterna till *Terminator* köptes av Carolco Pictures som ägdes av Mario Kassar och Andrew Vajna. Under 80-talet var radarparet extremt framgångsrikt i Hollywood, men deras fall kom 1995 med flopparna *Cutthroat Island* och *Showgirls*. Carolco Pictures gick i konkurs. Andrew Vajna köpte rättigheterna till *Terminator* av

Josh Hackney på Paradigm Entertainment.

VI TITTADE PÅ MÅNGA OLIKA SPEL INNAN VI BESTÄMDE VILKET UPPLÄGG VI SKULLE ANVÄNDA OSS AV. TILL SLUT FASTNADE VI FÖR *DEVIL MAY CRY*



En av nymodigheterna i *Terminator. Dawn of Fate* är Paradigms cyborger som spelar ut människorna mot Skynet. Cyborgernas ledare var tidigare bästa kompis med John Connor, men efter att ha övergivits av sin beskyddare på slagfältet slog han sina påsar ihop med Skynet.

konkursboet för 80 miljoner kronor, vilket är en av anledningarna till att rättigheterna sedan styckades upp. Andrew Vajna var ju tvungen att få tillbaka något på sin, milt sagt, grova investering.

FÖRE FILMEN

Paradigms *Terminator: Dawn of Fate* som i höst släpps till både PlayStation2 och Xbox utspelar sig innan Kyle Resee färdades genom tiden för att rädda Sarah Connor. Världen som vi känner den ligger i ruiner och strider äger rum runt om i USA. Människor mot maskiner. Maskiner mot människor. Kampen är ojämn och John Connor vet att Skynet har övertaget. En ny infiltratör, T-800, robotar utformade att likna en människa, har förintat flera kolonier. I jämförelse med terminatormodellerna T-500 är de extremt svåra att förgöra. *Terminator: Dawn of Fate* tar sin början i John Connors högkvarter, som är under belägring. Laserstrålar skär genom luften och gaspannor står i brand. I rollen som Kyle Resee måste spelaren skydda John Connor och ta sig ut ur betongkorridorerna innan de översvämmas av Skynets maskiner.

Paradigm har trots licensproblem varit relativt uppfinningsrika i *Terminator: Dawn of Fate*. Plasmageväret som Arnold Schwarzenegger vill köpa i *The Terminator* finns med, och när Kyle Resee förhörs av Los Angeles-polisen uppger han att han stred under kapten Perry i det framtida kriget. Och mycket riktigt finns Perry med som spelbar karaktär. Faktum är att spelaren får bekanta sig med och styra flera olika karaktärer i *Terminator: Dawn of Fate*. Josh Hackneys intentioner är att skapa en bredd runtom spelet, en atmosfär som känns *Terminator*, vilket lyckas relativt bra med tanke på att spelupplägget är action rakt igenom.

– Vi tittade på många olika spel innan vi bestämde vilket upplägg vi skulle använda oss av. Till slut fastnade vi för *Devil May Cry*, som jag tycker är ett av de bästa actionspelen just nu. Capcom löste verkligen en mängd problem i det spelet och vi har granskat det noga, berättar Josh Hackney och tänder en cigarett.

Likheterna mellan de båda spelen är uppenbara. Det som skiljer Capcom från Paradigm är erfarenhet och smak. Eftersom jag är svag för spel i den här kategorin känner jag att *Terminator: Dawn of Fate* inte står och faller med avsaknaden av en kvicksilverliknande T-1000 och en exakt avbildning av Arnold Schwarzenegger. Bara det är tung action. ■

TRE FILMER

FAKTA

1984 skrev regissören James Cameron filmhistoria med det nattsvarta action-dramat *The Terminator*. Det var en grym framtidsskildring av år 2029 där maskinerna tagit över jorden och metodiskt förintar mänskligheten. Men människan reste sig ur askan och bekämpade Skynet – den artificiella intelligensen som ledde utrotningen. Ledaren för motståndet, John Connor, var framgångsrik i kampen mot maskinerna. I ett försök att förhindra John Connors frammarsch skickar Skynet en infiltratör, Terminator, bakåt i tiden för att eliminera John Connors mor Sarah och därmed utradera hans existens. De misslyckas.
The Terminator är en kultrulle, precis som uppföljaren *Terminator 2: Judgment Day*. James Cameron har för vana att återuppfinna sig själv och hans actionestetik har satt sina spår i de flesta av dagens actionfilmer. 2003 kommer en uppföljare på *Terminator 2: Judgment Day* som än så länge går under projektnamnet *Terminator 3: Rise of the Machines*. James Cameron är dock inte längre involverad i filmproduktionen, och paradoxalt nog äger han inte ens rättigheterna till den science fiction-värld han och hans exfru Gale Anne Hurd skapade för 18 år sedan. Den enda länken mellan de tidigare filmerna och *Terminator 3: Rise of the Machines* kommer att vara Arnold Schwarzenegger, som för bara drygt ett år sedan hävdade att han inte tänkte vara med om inte James Cameron stod för regin. Men med tanke på Arnolds ständigt återkommande fiaskon på vita duken är det inte underligt att han till slut tackade ja.

The Terminator (1984)

Terminator 2: Judgment Day (1991)

Terminator 3: Rise of the Machines (2003)

grand theft auto III

playstation®2 game of the year

OFFICIAL PLAYSTATION®2
SPECIAL EDITIONS: 2002
GAMESPOT.COM
IGN.COM

action game of the year

OFFICIAL PLAYSTATION®2
SPECIAL EDITIONS: 2002
DAILY EXPRESS

game of the year

THE GUARDIAN
EVENING STANDARD

coolest innovation

OFFICIAL PLAYSTATION®2
SPECIAL EDITIONS: 2002

best music of the year

EUROGAMER.NET

best design

EUROGAMER.NET

COMING TO THE PC SUMMER 2002

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/GRANDTHEFTAUTO3

WWW.KEMEDIA.COM
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel 04 31 444 100

K·E·MEDIA

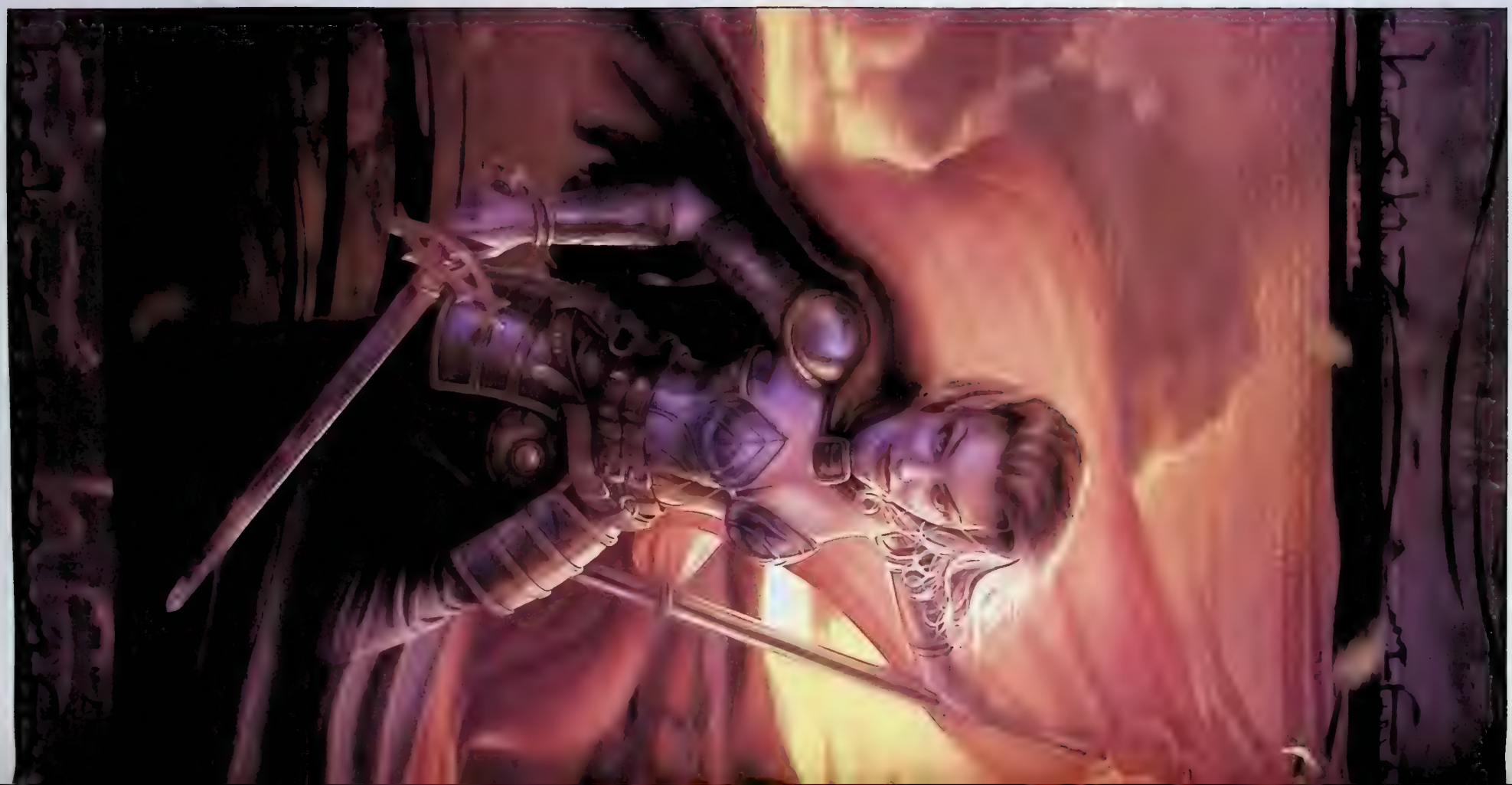
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Grand Theft Auto III and the Grand Theft Auto III logo, Rockstar Studios and the Rockstar Studios logo, Rockstar Games and the Rockstar Games logo are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software. © 2002 Take 2 Interactive Software Europe. All Rights Reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. A TAKE-TWO COMPANY

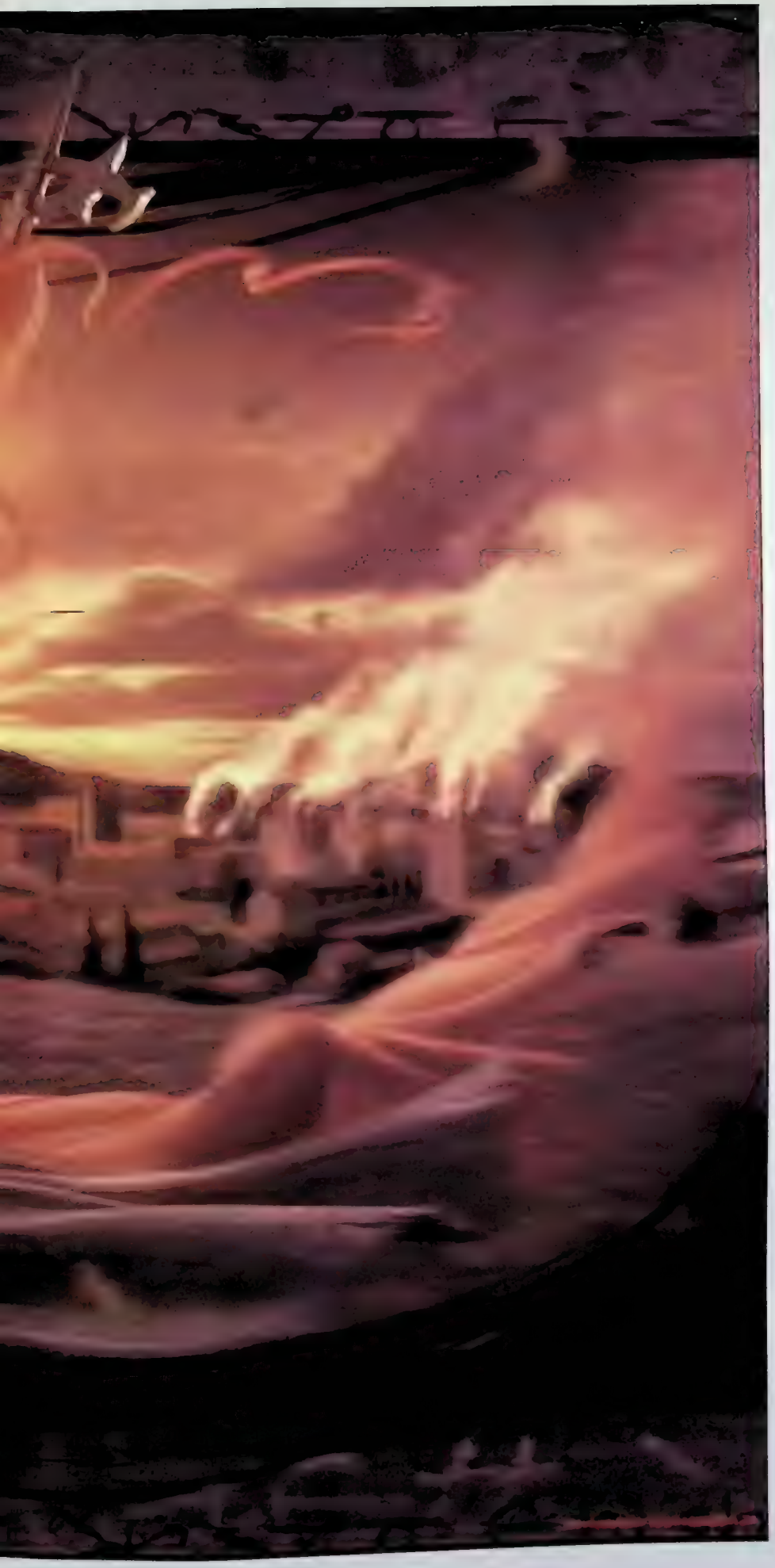
PC CD

PlayStation.2

RECENSIONER

BETYG: 10_Fulländat. 9_Fantastiskt. 8_Mycket bra. 7_Bra. 6_Väl godkänt. 5_Godkänt. 4_Underkänt. 3_Dåligt. 2_Uselt. 1_Ospelbart.





TOBIAS BJARNEBY

INTRESSEN: MUSIK & TIDNINGAR
FÖREDRAR: ROLLSPEL & PLATTFORM
OGILLAR: DÅLIG SPELJOURNALISTIK

BAST JUST NU

PIKMIN (GC) – En helt ny värld. **MR DRILLER 2 (GBA)** – Hysteriskt roligt. **CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE (GBA)** – Stiligt

MARTIN JOHANSSON

INTRESSEN: SASHIMI, SMUTSIGA BEATS, DESIGN OCH BROKIGA BAKGATOR I TOKYO
FÖREDRAR: INTELLIGENTA ACTIONSPEL
OGILLAR: SPELPRESSWANNABES

BAST JUST NU

METROID PRIME (GC) – Retro Studios kan om de vill. **THE SIMS ONLINE (PC)** – Skönt att äntligen få träffa "riktigt" folk. **PANZER DRAGOON ORTA (XB)** – Ett kärt återseende.

LOVISA LUNDSTRÖM

INTRESSEN: TIDNINGAR, MODE & MUSIK
FÖREDRAR: ORIGINELLA SPEL
OGILLAR: VÅLDSSPEL

BAST JUST NU

GAME PARK 32 (KONSOL) – Jag gillar skärmen skarpt. **MR DRILLER 2 (GBA)** – Nya generationens *Tetris*. **PIKMIN (GC)** – Banbrytande.

DANIEL GRIGOROV

INTRESSEN: MUSIK & FOTBOLL
FÖREDRAR: SPORT & AVENTYR
OGILLAR: NÄR MINNESKORTEN GÅR SÖNDER

BAST JUST NU

FINAL FANTASY X (PS2) – Sagolikt, Square. **FIFA FOTBOLLS-VM 2002 (PS2)** – Givet. **CASTLEVANIA LEGENDS (GB)** – Fortfarande fantastiskt

MAGNUS ERIKSSON

INTRESSEN: FILM, ROCK & CHOKLAD
FÖREDRAR: DJUPA AVENTYR & OBEVEKLIG ACTION
OGILLAR: OBERÄKNELIG ONDSKEFULL TEKNIK

BAST JUST NU

GITAROO MAN (PS2) – Do you still believe in rock 'n' roll? Konsolkrig (FENOMEN) – Snart kanske vi får prylarna gratis. **GAME BOY ADVANCE (KONSOL)** – Picknick, rådjur, ångar och Game Boy Advance.

LOVE ENSTRÖM

INTRESSEN: MODE, MUSIK & FYSIK
FÖREDRAR: ROLLSPEL, PLATTFORM & AVENTYR
OGILLAR: SEXISTISKA SPEL

BAST JUST NU

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND (PC) – Ickelinjäritetens högborg. **FINAL FANTASY X (PS2)** – Superlinjärt, men ändå bra. **FINAL FANTASY ANTHOLOGY: EUROPEAN EDITION (PS)** – Ett lagom linjärt årgångsspel.

VICTOR SJÖSTRÖM

INTRESSEN: KOMPISAR, INTERNHUMOR & SPEL
FÖREDRAR: SKRACK, PLATTFORM & AVENTYR
OGILLAR: TIDSBRIST

BAST JUST NU

SUPER MARIO WORLD (SNES) – Plattformsprakt. **GOLDEN SUN (GBA)** – Djinnjakt. **BURNOUT (GC)** – Bilslakt

TOMMY RYDLING

INTRESSEN: DODSMETALL, FANTASY & IMPROVISATIONSTEATER
FÖREDRAR: STRATEGI
OGILLAR: RANDOM ENCOUNTERS I ROLLSPEL

BAST JUST NU

NEVERWINTER NIGHTS (PC) – Mamma mia. **GITAROO MAN (PS2)** – Fingrarna blöder. **THE SIMS (PC)** – Jag fick ett nytt ryck

THOMAS WIBORGH

INTRESSEN: SKIVOR
FÖREDRAR: PLATTFORM
OGILLAR: FÄRGLÖSA PC-AVENTYR

BAST JUST NU

DOOM III (PC) – Det här blir lika stort som det första spelet. **STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET (GC)** – Rare är tillbaka. **SUPER MONKEY BALL 2 (GC)** – Japanerna på E3 var chanslösa

JONNY BERGSTRÖM

INTRESSEN: FINSK DOOM METAL & SKRAK
FÖREDRAR: ACTIONSTRATEGI
OGILLAR: SPEL SOM SLAPPS I OFÄRDIGT SKICK

BAST JUST NU

DUNGEON SIEGE (PC) – Helgjuten rollspelshistoria. **NHL 2001 (PC)** – Dammas alltid av kring större hockeyturneringar. **DEAD OR ALIVE 3 (XB)** – Det lär dröja innan vi får se ett bättre beat 'em up än det här

NEVERWINTER NIGHTS

FAKTA

KÖP EN MONSTERDATOR

Neverwinter Nights är ett av de mest krävande spelen rent prestandamässigt. Själv spelade jag på en Athlon 1000 MHz med 256 MB minne och ett GeForce 2-grafikkort. Och det får nog ses som ett minimikrav, oavsett vad utvecklarna själva påstår.

Samtidigt måste man säga att *Neverwinter Nights* är en av de bästa anledningarna du kan hitta för att uppgradera din dator. Helst ska du ha ett GeForce 4-grafikkort (men varning för budgetvarianten GeForce 4 MX).

FYRA MILJONER *BALDUR'S GATE*-ÄLSKARE HAR VÄNTAT I FYRA ÅR PÅ DET BANBRYTANDE ROLLSPELET *NEVERWINTER NIGHTS*. NU ÄR DET HÄR, OCH DET ÄR MYCKET MER ÄN BARA ETT SPEL.

Det behövdes bara två försök för kanadensiska BioWare för att bli ett av världens mest respekterade spelhus. 1998 kom rollspelet *Baldur's Gate*, och plötsligt var det som om alla blev rollspelstokiga. En ännu bättre uppföljare och en pampig avslutning i *Throne of Bhaal* har knappast minskat BioWares popularitet – ett mått på deras framgång är att det var LucasArts som kontaktade dem och frågade om de ville göra ett rollspel baserat på *Stjärnornas Krig*.

Ända sedan det första *Baldur's Gate* började sys ihop har BioWare jobbat med ett rollspel av revolutionerande mått: *Neverwinter Nights*. Idén med *Neverwinter Nights* är att det inte bara ska vara ett episkt rollspel i stil med *Baldur's Gate* – det ska också vara ett verktyg för användare som vill göra egna äventyr. I förra numret av Super PLAY kunde ni läsa om mina första intryck av detta minst sagt ambitiösa projekt. Nu är spelet/programmet äntligen här, och jag har svårt att hitta orden. Efter åtta år i branschen måste jag säga att det här är den svåraste recension jag tampats med. Å ena sidan är *Neverwinter Nights* ett äventyr för singelspelare, precis som *Baldur's Gate*, och som sådant är det riktigt bra. Å andra sidan är det också en samling professionella verktyg med vilka du kan skapa egna äventyr som till och med överträffar BioWares egna. Men hur ska man värdesätta dessa verktyg i en spelrecension? Om du inte har något intresse för dem så gör de ju ingenting för din upplevelse av spelet som sådant. För att få någon ordning på begreppen så avhandlar jag först själva spelet så som det levereras till dig, för att sedan ta en djupdykning bland Aurora-verktygen. Huruvida du håller med om totalbetyget kommer till stor del bero på vad du tycker om verktygen.

NÅGOT ÄR RUTTET I NEVERWINTER

Neverwinter Nights utspelar sig i staden Neverwinter i norra Faerun. Klassisk *Dungeons & Dragons*-mark i den populära världen Forgotten Realms, med andra ord. Efter att du skapat din karaktär befinner du dig i The Academy, Akademin. Akademin i fråga upprättades av stadens härskare, Lord Nasher och Lady Aribeth, i förhoppning om att den skulle kunna träna upp hjältemodiga äventyrare som kan ta itu med stadens problem. Problemet i fråga är en märklig pest som härjar och dödar nästan alla i sin väg. Det är ditt uppdrag att reda ut var pesten kommer ifrån och vem som ligger bakom den.

Ju mer man tänker på det, desto fånigare är hela idén med en akademi som tränar upp hjältar. För det första kan man undra hur lång tid det tar att upprätta ett "hjälteträningsläger", och sedan hur lång tid det skulle ta att få dit lämpliga elever och sedan träna dem tillräckligt länge för att de skulle kunna göra någon nytta? Ett år? Fem år? Finns det över huvud taget några invånare kvar i staden efter det att den första eleven gått ut skolan? Nåja, som inledning på ett rollspel är det väl knappast sämre än den vanliga "sitta på tavernan och få en halv skattkarta av en främling"-plojen.

Nåja, när man svalt den inledande storyn sätter spelet igång. Du är alltså en av de lovande eleverna på akademin och har just tagit examen när skolan översvämmas av fiender. Efter att du hjälpt till att döda anfallarna märker ni att fyra magiska djur försvunnit från Akademin. Djuren skulle användas till medicinska experiment för

JU MER MAN TÄNKER PÅ DET, DESTO FÅNIGARE ÄR HELA IDÉN MED EN AKADEMI SOM TRÄNAR UPP HJÄLTAR.

På gatorna i staden härjar pesten, och liken bränns där de ligger för att försöka stoppa spridningen.

Det är inte bara Harry Potter som gillar att spela trollkarlsschack.

att få fram ett läkemedel mot pesten, så det är mycket viktigt att djuren hittas och återbördas till Akademin.

Sagt och gjort. Du ger dig ut i den stora staden Neverwinter – och slås genast av hur fult allting är. Spelet använder sig av 3D-grafik, och ni får gärna kalla mig bakåtsträvare, men jag tycker det är synd. I *Baldur's Gate* var varenda skärm som ett vackert, handritat vykort. Nu ser det mest ut som grovt tillyxade legobitar. Visst kan man rotera kameravyn och zooma in och ut, men 3D-grafiken gör dels att det ställs enorma krav på din dator, och dels att detaljrikedomen nästan helt gått förlorad. Förbered dig på tunnor som är femkantiga och figurer som ser allt annat än mänskliga ut – allt är en produkt av att antalet polygoner måste hållas nere för att datorn ska orka med. Fast man kan ju undra hur *Morrowind* eller *Dungeon Siege* kan se så snygga ut, medan *Neverwinter Nights* misslyckas kapitalt på det området? Det blir faktiskt lite bättre om du har ett grafikkort med 32, eller helst 64, megabyte grafikminne, men ingen kan påstå att det här är vackert. "Funktionellt" är ett bra ord i sammanhanget.

Du ser din rollfigur i tredjepersonsperspektiv, och du kan zooma in och ut och rotera kameran hur du vill. Det finns tre lite olika kamerainställningar att välja mellan, men gemensamt för dem alla är att det aldrig går att zooma ut tillräckligt mycket. Den taktiska överblicken blir därmed mycket sämre än i till exempel *Baldur's Gate II*, eftersom man inte ser fienden förrän han är rätt nära. Bristen på mer utzoomning beror också på prestandamässiga begränsningar. BioWare kanske borde plugga på lite om autoskalning av texturer, som ju de flesta andra 3D-spel använder sig av.

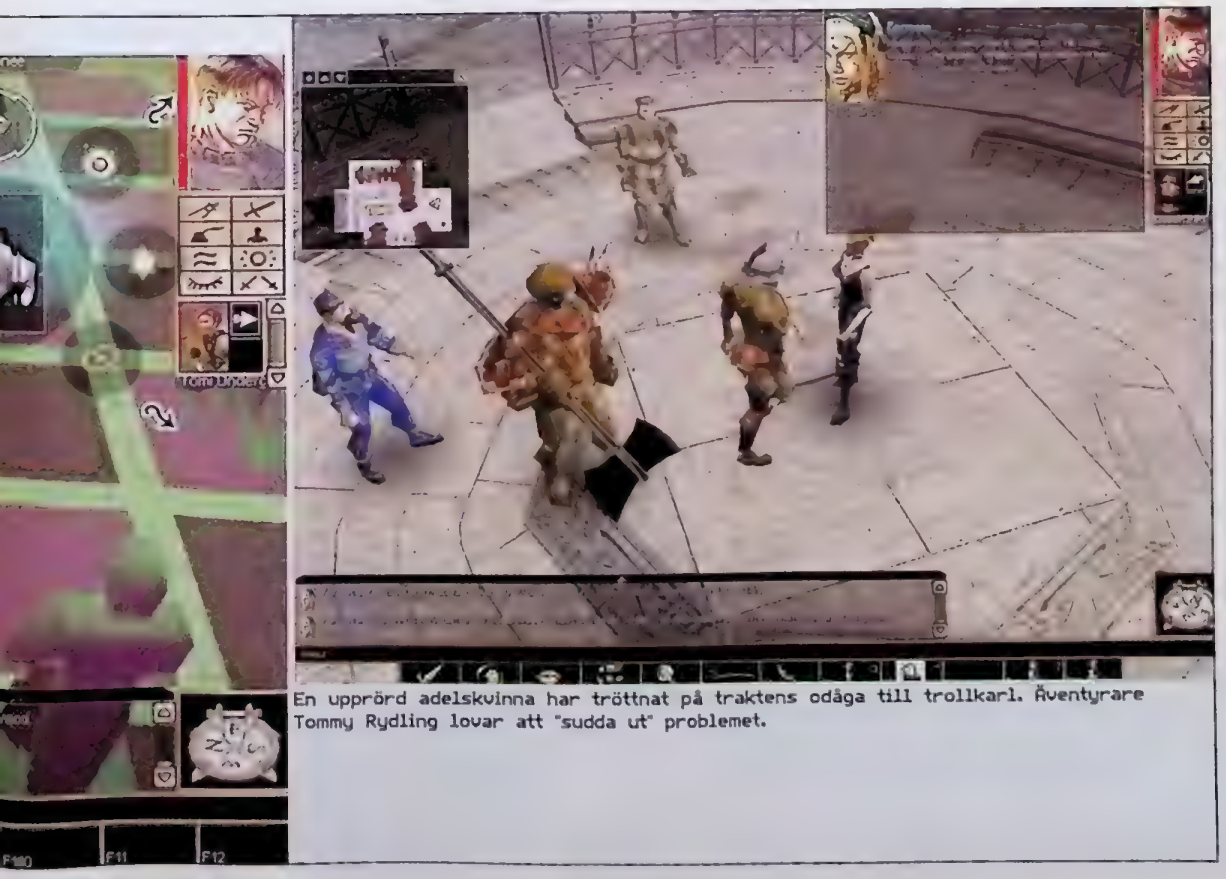
MAGIN FINNS DÄR

Efter några timmars försiktig optimism infinner sig till slut den magiska BioWare-känslan, och det är som att komma hem. Ute i staden Neverwinter väntar hjälplösa människor på att bli räddade av en hjälte, och det är ett rent nöje att bistå dem. Handlingen tar fart efter ett tag, och det känns som att hela spelet blommar upp och höjer sig själv flera snäpp när du väl kommit in i det ordentligt. Och man vet att den magiska spelkänslan finns där när man har spelat elva timmar i sträck och ändå blir ledsen när man måste stänga av för dagen.

Neverwinter Nights är inte lika ickelinjärt som *Baldur's Gate II*, men det finns alltid massor med olika småuppdrag att sticka iväg på om man blir trött på att leta efter pesthärden. Särskilt roligt är det hur rollspelsdelen blivit ännu tydligare än i BioWares tidigare spel, och hur du faktiskt kan spela riktigt elak utan att motarbetas av spelskaparna. Tänk bara på att det du gör i spelet påverkar din rollfigurs livsåskådning. Säg att du har skapat en Paladin, som ju måste vara allt igenom god. Om du går runt och utpressar folk och stjäl saker så glider du sakta men säkert in på en neutral och sedan ond väg, och vips så förlorar du dina Paladin-specifika egenskaper.

Det är också kul hur viktigt det är med karisma och retorik i spelet – något som saknas helt i japanska rollspel och som gärna förbises även i de flesta *Dungeons & Dragons*-spel. Jag spelar en tjuv i *Neverwinter Nights*, och ofta kan jag förhandla mig till bättre betalning vid utförda uppdrag, eller göra en Eddie Murphy och snacka mig ur en knipa. Det är klart, 90 procent av alla strider är ofrånkomliga, men känslan av att lura en dum vakt att släppa in mig på förbjuden mark är riktigt skön.

Vanligtvis i rollspel av den här typen så har du kontroll över sex olika karaktärer som äventyrar tillsammans. Så icke i *Neverwinter Nights*. Här har du bara din egen rollfigur och max en följeslagare – och honom har du inte någon detaljkontroll över. Din följeslagare, eller henchman som de kallas på engelska, gör vad som faller honom in. Du kan ge honom vissa förhållningsregler, men det är inte mycket du kan göra i övrigt. Du kan till exempel inte ge honom några prylar, så om du hittar en bra rustning som du själv inte vill ha så är det bara att sälja den. I början hade jag väldigt svårt att vänja mig vid känslan att inte ha ett helt gäng med



En upprörd adelskvinna har tröttnat på traktens odåga till trollkarl. Äventyrare Tommy Rydling lovar att "sudda ut" problemet.

DUNGEONS & DRAGONS FAKTA

Dungeons & Dragons är ett 28 år gammalt rollspel som började som en samling regler och mångsidiga tärningar i glada färger. Nu har det kommit ut tre upplagor av de officiella *Dungeons & Dragons*-reglerna, och det är den senaste upplagan som *Neverwinter Nights* stödjer sig på. Världen som det hela utspelar sig i heter Faerun, och det är den vanligaste *Dungeons & Dragons*-miljön. Det innebär att vi får se den sedvanliga fantasyblandningen av alver, dvärgar, drakar och magiska besvärjelser. Fast egentligen är det ju J. R. R. Tolkiens böcker i Trilogin om härskarringen som ligger till grund för det hela.

kompisar, men nu känns det faktiskt rätt bra. Enda problemet är att du bör ha tjuvfärdigheter mellan er båda, så antingen måste du själv vara tjuv eller så måste du skaffa en henchman som är tjuv. Det mest störande i sammanhanget är det här med att du inte kan ge prylar till din följeslagare. Vad sjutton är det för *Fallout*-fasoner? Jag menar, det var en begränsning som det första *Fallout* hade, men som rättades till i *Fallout 2*, och det spelet kom 1998. Är det för mycket begärt att *Neverwinter Nights* också har den funktionen? Om du spelar i multiplayerläge, däremot, kan upp till 64 personer spela varsin fullfjädrad karaktär, så där finns det inget att klaga på (fyra till åtta spelare är en rimlig siffra rent prestandamässigt).

En annan begränsning av samma typ är att du aldrig kan frammana mer än ett djur åt gången. Du, en henchman och ett djur. Det är allt. Det här beror naturligtvis också på prestandamässiga begränsningar, men det är mycket tråkigt. Säg hejdå till stora arméer av skelett som hjälper dig i strid. Säg hejdå till riktigt stora bataljer över huvud taget. Antalet svåra fighter och fiender av bosskaraktär finns så klart här, men striderna blir aldrig så storskaliga som i till exempel *Baldur's Gate II* eller *Throne of Bhaal*. För hur ska en ynka rollfigur och hans följeslagare kunna slåss mot mer än två, max tre, kraftfulla fiender på samma gång?

TREDJE UPPLAGAN REGLER

Neverwinter Nights är det första rollspelet som helt och hållet baseras på tredje upplagan *Dungeons & Dragons*-regler. För oss spelare betyder det en hel del nyheter. Borta är den svåruttalade THAC0-statistiken, och Armor Class räknas numera från 0 och uppåt, där högre siffror betyder bättre rustning.

Även vapenfärdigheterna är kraftigt förändrade. Med grundläggande vapenfärdighet kan du till exempel svinga de flesta enkla vapen, oavsett om det är svärd, påkar eller morgonstjärnor. Sedan kan du specialisera dig på ett särskilt vapen eller ge dig in på mer exotiska undergrupper. Men vapenhanteringen har i alla fall blivit betydligt enklare och mer liberal.

En annan ny regel säger att om du knockar omkull en fiende och träffar honom när han ligger ned så dör han direkt, förutsatt att han har färre än si och så många kroppspoäng kvar. Men den roligaste nya regeln för mig som spelar tjuv är det som kallas "sneak attack" och ersätter det som tidigare hette "backstab". Sneak attack är en skadebonus som du som tjuv utdelar om du anfaller någon medan du är osynlig, eller om du anfaller någon i ryggen, eller om du anfaller någon som är upptagen med att forsvara sig mot någon annan fiende (din henchman, kanske). Det här är en mycket väl fungerande regel, och det ger en stor taktisk möjlighet vid varje strid. Se till att din henchman attackerar fienden först, och sedan smyger du in och kör sneak attacks bakifrån. Mycket roligt. Implementeringen av tredje upplagans regler är mycket bra och att de passar mycket bra i ett datorspel. Det känns helt enkelt både fräscht och roligt.

MER ÄN ETT SPEL

Efter en tveksam start har jag börjat gilla *Neverwinter Nights* stenhårt. Ja, det har en del brister, men om man bara kan stå ut med dem så väntar ett härligt och storslaget äventyr. Okej, knappast lika storlaget som *Baldur's Gate II*, som utvecklarna vill få det till, men man kan inte göra mer än ett sådant mästerverk under sin livstid.

Men för att uppskatta *Neverwinter Nights* maximalt så krävs det att du gillar att bygga saker. Har du alltid drömt om att göra ett eget äventyr? I så fall är det här rätt spel för dig. För du får inte bara BioWares officiella äventyr som varar i 60 timmar, utan du får också alla verktyg du behöver för att utveckla något som är ännu bättre själv. Aurora kallas verktygen, och det är samma verktyg som BioWare själva använde för att skapa *Neverwinter Nights*. Kort sagt: allt som du ser i spelet kan du själv göra i Aurora, och mer därtill.

"Det är bara din fantasi som sätter gränsen" brukar man säga

FAKTA

PRAT I KVADRAT

En av de roligare avdelningarna i Aurora är dialogeditorn. Här kan du dels skriva in helt vanlig nonsensdialog som inte gör något för spelet – men du kan också sätta avancerade händelser i rullning baserat på vad du säger eller vem du är som säger det. Till exempel kan du bestämma att den du pratar med ska attackera dig, förutsatt att din rollfigur är en kvinna med en karisma över 14 som dessutom har mer än 1 356 guldpengar i pungen och tidigare har talat med en äldre herre i andra änden av stan. Mojligheterna är, som ni kanske förstår, oändliga.

Ljuseffekterna är vackra, men i övrigt är grafiken inget vidare.

Min tjuv till följeslagare desarmerar en dödlig fälla i golvet.

Vad får det lov att vara? Köpmännen i Neverwinter erbjuder både det ena och det andra.

Inget rollspel utan en dvärg som kan hamra ihop nya, mäktiga vapen från dina prylar som du har samlat på dig.

lite floskelaktigt. Aldrig har det varit mer sant än när det gäller Aurora. Okej, lite erfarenhet av programmering i C++ sitter inte fel heller, men ska du inte göra några komplicerade grejor så går det bra utan. Och vill du göra komplicerade grejor så kan man lära sig Auroras scriptspråk relativt lätt, och hjälp finns att få på BioWares forum.

Om man ska hitta något att klaga på i verktygen så är det sättet som man ritar upp nya banor på. Det sker med färdigkonstruerade byggklossar, och det kan vara svårt att få resultatet exakt så som man hade tänkt sig. Annars kan du göra allt du kan tänka dig. Ta bara och placera ut en dörr i din värld och se vad du kan göra med den. Ska den vara låst från ena, andra eller bägge sidor? Ska man kunna dyrka upp den? Ska man kunna slå sönder den? Ska den ha en fälla på sig? Ska det stå någon bakom dörren som du kan prata med? Ska man kunna låsa upp dörren, och vilken nyckel krävs i så fall? Och vad ska hända när du öppnar dörren – kanske startar det en kedjereaktion av något slag någon annan stans i spelet?

Om du betraktar dig själv som något av en datorspelens Martin Timell – alltså en person som gillar att bygga och meka med spel – så är *Neverwinter Nights* en fantastisk verktygslåda med allt du kan önska dig.

Det fina är att när du har skapat ett äventyr så kan du bjuda in dina vänner att spela det över nätverk eller Internet, och då kan du vara spelledare om du vill. Som spelledare har du makten att göra vad som helst: att ge guld eller XP till spelarna, att slänga in monster eller ta bort monster beroende på hur det går för spelarna, ja du kan till och med ta direkt kontroll över figurer i spelet.

Det är svårt att sammanfatta tankarna kring ett så komplext projekt som *Neverwinter Nights*. Det är ett rollspel som definitivt är köpvärt på egen hand, men det innehåller också så avancerade och lättanvända verktyg att modscenen formligen kommer att explodera av äventyr. Jag skrev i förra numret av Super PLAY att jag tror att *Neverwinter Nights* kommer att bli större på Internet än *Counter-Strike*. Efter att ha tillbrigat den senaste tiden med spelet har den övertygelsen bara förstärkts.

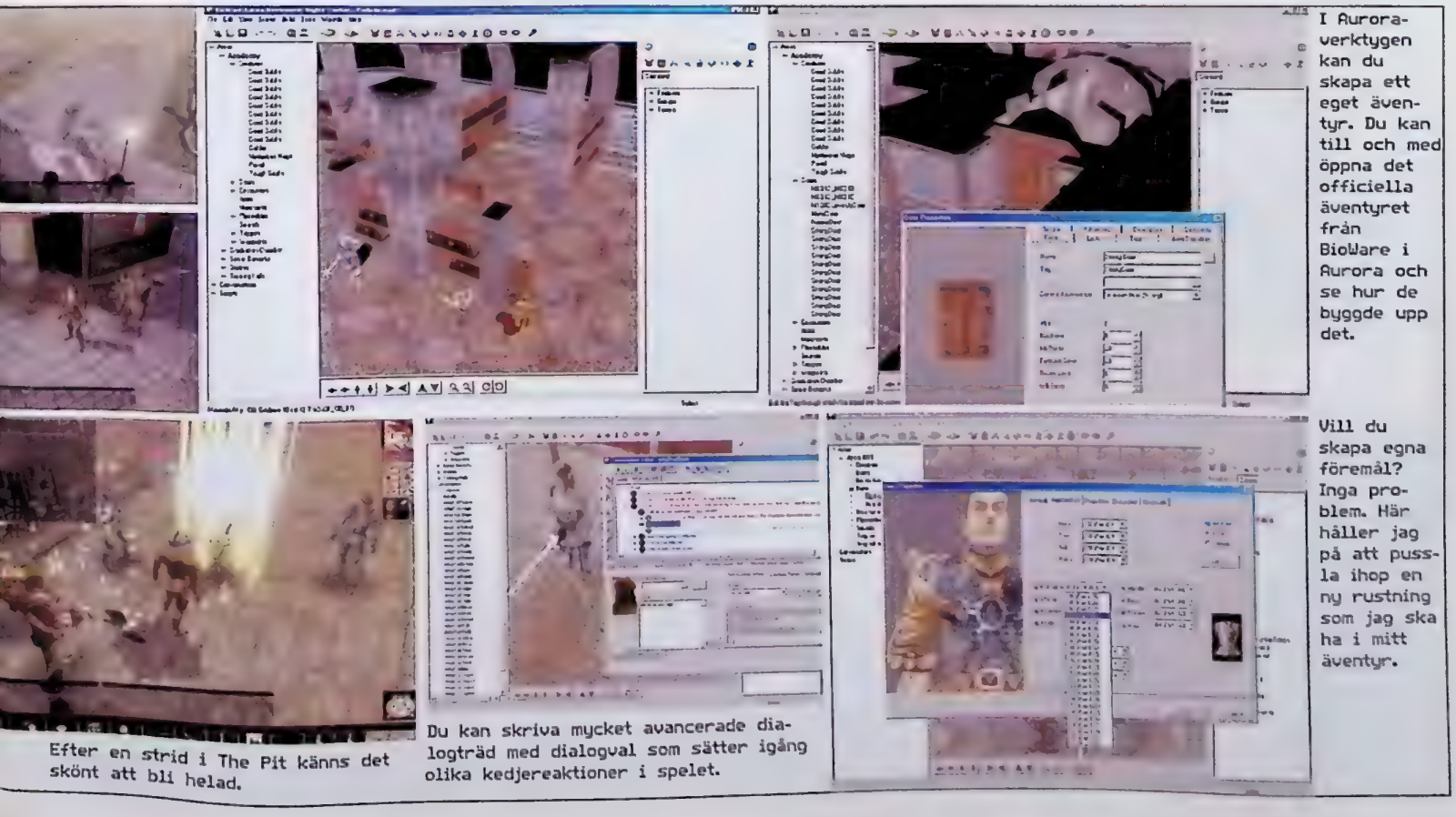
Neverwinter Nights är, kort sagt, spelet som aldrig tar slut. Lite halvtaskig grafik och andra småproblem ändrar inte på det faktum att det här är en rollspelsrevolution.

TOMMY RYDLING

NEVERWINTER NIGHTS ÄR DET FÖRSTA ROLLSPELET SOM HELT OCH HÅLLET BASERAS PÅ TREDJE UPPLAGAN *DUNGEONS & DRAGONS*-REGLER.

FORMAT **PC** SPELTYP **ROLLSPEL**
UTGIVARE **INFOGRAMES** UTVECKLARE **BIOWARE**
DISTRIBUTION **INFOGRAMES** SLÄPPS **28 JUNI**
SPELARE **1-64**

GRAFIK	3D-grafik med nästan alla dess svagheter och nästan inga av styrkorna.	5
LJUD	Pampig musik och bra röster.	7
KONTROLL	Väl fungerande gränssnitt, bortsett från begränsade utzoomningsmöjligheter.	6
HÅLLBARHET	Spelet som aldrig tar slut.	10
TOTALT	Oändliga möjligheter i ett oändligt spel. En rollspelsrevolution.	9



I Aurora-verktygen kan du skapa ett eget äventyr. Du kan till och med öppna det officiella äventyret från BioWare i Aurora och se hur de byggde upp det.

Vill du skapa egna föremål? Inga problem. Här håller jag på att pussla ihop en ny rustning som jag ska ha i mitt äventyr.

Efter en strid i The Pit känns det skönt att bli helad.

Du kan skriva mycket avancerade dialogträd med dialogval som sätter igång olika kedjereaktioner i spelet.

PIKMIN

FÖLJ MED TILL SHIGERU MIYAMOTOS TRÄDGÅRD. OCH LÄR KÄNNA HELT NYA VÄNNER.

Visst har man glömt bort hur det var att vara liten. Hur det var att se världen underifrån. Men Shigeru Miyamoto minns. Om det har att göra med att han har barnasinnet kvar eller om han bara har en fantastisk inlevelseförmåga vet jag inte. Förmodligen både och. När man spelar *Pikmin* ser man i alla fall nästan framför sig hur den fantasifulle 50-åringen har legat på mage i gräset i sin trädgård och sett på omgivningen ur myrperspektiv. Eller kanske snarare pikminperspektiv. En pikmin är fem centimeter hög och kan vara röd, blå eller gul och kan ha en knopp, en blomma eller ett blad på huvudet. De är ett sorts yttre rymdens vänliga växtvarelser, arbetsamma aliens som gärna hjälper en kraschlandad rymdkapten.

EN INTERGALAKTISK HJÄLPAKTION

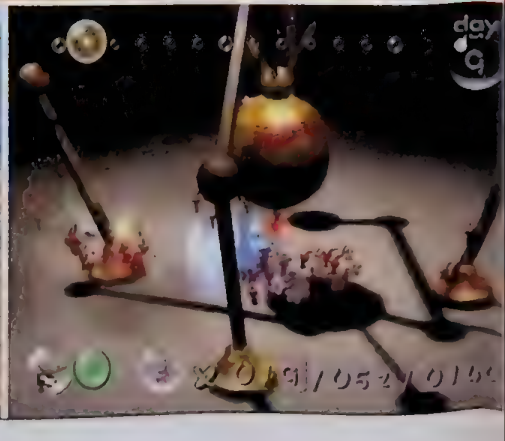
Som spelare tar man rollen som kapten Olimar. Han har av misstag hamnat på pikmins planet, och till råga på allt har hans skepp Dolphin gått i 30 bitar. Dessa måste han hitta och samla in på lika många dagar, annars tar hans livsuppehållande energisystem slut. Olimar klarar inte jobbet ensam, men som tur är blir han vänligt bemött av en storögd pikmin på planeten Okänd. Denna pikmin är en blandning mellan planta och djur – vad nu Shigeru vill få oss att filosofera över med det – och är vänligt inställd mot planetens nya gäst från allra första början trots att större delen av omgivningarna annars verkar befolkade av bestar. Kanske också ett tänkvärt budskap. Genom att låta pikmins hugga ned blommor, besegra fiender eller samla in så kallade pellets och bära till sina boplatser kan man producera nya. När pellets och fiender sugs in sprutar frön ut. De kan Olimar sedan dra up med rötterna för att skapa en armé pikmins.

STRESSIGA DAGAR

Till en början går spelet mest ut på att få ihop så många pikmins som möjligt. Tiden är en stressfaktor, mellan det att solen går upp på morgonen och ned på kvällen måste man varje dag samla pikmins, besegra fiender och hitta minst en raketdel. Dessutom måste alla pikmins ledas hem till sin boplats innan mörkret faller, annars blir de uppätna. För att kunna kontrollera sina pikmins måste man lära sig vissa kommandon. Man visslar på dem för att hålla samman gruppen och få dem att följa med. Men man kan också lämna gruppen, eller få dem att plocka upp saker eller riva ned hinder genom att kasta dem mot en blomma eller mur. Ju fler pikmins desto starkare grupp, med många är det lätt att bygga broar eller övermanna hungriga jätteskalbaggar på krigsstigen.

Pikmin kräver en hel del tankeverksamhet, planering och strategi. Det räcker inte med att titta på kartan var de saknade raketdelarna ligger och gå och hämta dem. Först måste man undanröja all fara, och göra vägen fri från hinder. Ibland måste man även bygga en bro eller släpa undan en kartong som ligger i vägen. Med tanke på tidsbristen krävs det ofta att man verkligen gör rätt sak i

När en arbetsdag är över återvänder rymdkaptenen Olimar till sitt skepp, där han bland annat skriver dagbok. Till största delen verkar det som att han längtar hem till frun och barnen.



Tillsammans är vi starka. Ett av de hemliga hippie-budskapen i Pikmin.

Fienderna är många och illvilliga på pikmins planet.

SHIGERUS VISION FAKTA

I början av utvecklandet gick *Pikmin*-projektet under namnet *Adam and Eve*. Spelet skulle gå ut på att spelaren fick betrakta en sorts varelsers liv. Genom att spela Gud och ge dem kärlek eller få dem att bråka skulle man påverka utvecklingen och med lite tur få varelserna att flytta ihop och skaffa barn. Men Shigeru Miyamoto tänkte om när han insåg att den spelidén inte hade något egentligt mål. Och tur var väl det.

rätt ordning, kanske till och med flera saker samtidigt, för att lyckas. När man har hittat alla delar i en värld får man tillgång till en ny, med flera delar.

FÄRGLÄRA

Inaktiva pikmins tappar färg och står stilla. Hittar de nektar tar de för sig och utvecklas – från blad till knopp till blomma. Pikmins som blommar både springer och arbetar snabbast. Färgerna har också betydelse, och för att klara spelet behöver man pikmins i både rött, blått och gult. Röda pikmins tål eld, gula går att kasta högt och kan bära bomber och blå pikmins kan simma. På vissa banor behöver man använda alla färger i samma uppdrag. Till sin hjälp har man då särskilda blommor som kan förvandla blå pikmins till röda och vice versa.

MÅNGA FIENDER

Det finns fem fina världar att upptäcka i *Pikmin*. Och inte mindre än ett trettiotal hungriga fiender som attackerar på de mest irriterande sätt. Mamuta hamrar på allt han ser med två jättenävar, Puffy Blowhog blåser iväg pikmins åt alla möjliga håll och Bulblax slickar upp sina motståndare. När dagen är slut får man i tydliga menyer svart på vitt se hur många delar man lyckats hitta men också hur många pikmins man har förlorat i fältslag och hur många som lämnats att dö i det obarmhärtiga nattmörkret. De som hamnar under rubrikerna "left behind" och "lost in battle" ger en efter en stunds spelande dåligt samvete. Man fäster sig ju vid de snälla pikmins som om de vore husdjur. Spelet är också riktigt beroendeframkallande. Och klarar man inte att hitta en raketdel per dag finns möjligheten att spela om den senaste dagen.

Att träda in i pikmin-världen är en angenäm spelupplevelse. *Pikmin* kombinerar verkligen många olika spelsätt på ett optimalt sätt. Det enda negativa är att spelet tar slut när de riktigt stora och

NÄR MAN SPELAR *PIKMIN* SER MAN NÄSTAN FRAMFÖR SIG HUR SHIGERU MIYAMOTO HAR LEGAT PÅ MAGE I GRÄSET I SIN TRÄDGÅRD OCH SETT PÅ OMGIVNINGEN UR MYRPERSPEKTIV.

spännande utmaningarna just har börjat. Och att man lever sig in i spelet så mycket att man får ett speciellt *Pikmin*-beteende. När man ska resa sig upp ur TV-soffan för att hämta någonting kommer man på sig själv med att försöka att kasta pikmins istället. Välkommen till en helt ny värld. ***LOVISA LUNDSTRÖM***

FORMAT **GAMECUBE** SPELTYP **STRATEGI**
UTGIVARE **NINTENDO** UTVECKLARE **NINTENDO**
DISTRIBUTION **BERGSALA** SLÄPPS **14 JUNI**
SPELARE **1**

GRAFIK	En helt egen värld med mängder av fantasifulla karaktärer.	8
LJUD	Varje värld har sin egen glada melodi. Bra ljudeffekter.	7
KONTROLL	Utmärkt när man väl har lärt sig att kontrollera ett hundratal pikmins samtidigt.	9
HÅLLBARHET	Det beror lite på hur strategiskt lagd man är.	8
TOTALT	En helt ny värld.	8

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Dina vapenbröder är viktiga för att du ska klara av de olika uppdragen. Se till att de inte dör.

SÅ VAR DET DAGS ATT ÅTERIGEN KRYPA NED I LEJONETS KULA MED ETT FULLMATAT MASKINGEVÄR AV MODELLEN THOMPSON OCH EN NÄVE HANDGRANATER.

När jag tog mig an *Medal of Honor: Underground* till PlayStation i Super PLAY 57 fick det betyget 6. Ingenting utöver det vanliga, men dock ett bra actionspel. Nu känns det äntligen som att Electronic Arts har hittat sin form med uppstickaren *Frontline*, där nästan allt har förbättrats, och vi kan inte dra oss för att dela ut en klase hedersmedaljer till utvecklarna. Men allt är inte frid och fröjd, så de får nöja sig med ett rostigt simborgarmärke också.

REALISMEN FRAMFÖR ALLT

Att rusa fram med kulor vinande över huvudet under stormningen av Normandie är visserligen en adrenalinkick i sig, men det slår varken frenetiska stadsstrider i Holland eller infiltrationen av en topphemlig tysk forskningsbunker. Kombinationen av historik och fiktion tar ovanliga och framför allt underhållande vändningar i *Medal of Honor: Frontline*, då Electronic Arts hämningslöst roffar åt sig inslag från filmens värld, alltifrån *Saving Private Ryan* till *Indiana Jones*. Under de 19 uppdragen som *Medal of Honor: Frontline* innehåller kan jag ärligt talat inte säga att något av dem känns överflodigt. De har alla sin speciella struktur och motståndet varierar mellan olika typer av den dåtida tyska vapenmakten, likaså är omgivningen så pass omväxlande att man som spelare aldrig tappar suget att kämpa in i det sista.

Grafiskt ligger *Medal of Honor: Frontline* lite före sina konkurrenter. Omgivningarna och fienden är skarpa och detaljrika, med såpass framträdande drag att de tillsammans bidrar till en relativt realistisk miljö. Det går inte att missa den genuina detaljkänslan hos grafikerna som minutiöst verkar ha granskat arkivfilmer och fotografier från andra världskriget. Det enda som kan kännas lite väl påklistrat skulle vara den holländska landsbygden där väderkvarnar verkar vara lika vanliga som träd. Men så finns det ju ett visst coolhetsvärde i väderkvarnar också.

En aspekt som *Medal of Honor*-serien alltid varit bra på är ljud och musik. Att Electronic Arts utvecklarstudio gång på gång lyckas överträffa sig själva med en ljudbild som borde få de flesta utvecklare att bli gröna av avund imponerar. De kompakta orkestrala arrangemangen ger spelet en otrolig skjuts framåt och bidrar liksom grafiken till att spelet som helhet blir synnerligen inlevelsefullt. Ljudeffekterna är väl sammansatta; granatexplosionerna som efterföljs av rasslande splitter och grus som faller till marken, fiendens kulsprutekulor som viner över skallen eller gutturala skrik från de tyska stormtrupperna är tillsammans med resten av ljudeffekterna en kavalkad av realism.

BRIST PÅ INTELLIGENS

Det enda som jag tycker att Electronic Arts har misslyckats med är den artificiella intelligensen, eller närmare bestämt avsaknaden av intelligens över huvud taget. Överlag fungerar de topptrimmande stormtrupperna som små virriga skolpojkar, och allra värst är det i trånga utrymmen då soldaterna hukar sig bakom ett objekt fullt synliga med en eller flera extremiteter blottade . Ibland händer det till och med att soldaterna frenetiskt skjuter mot en, hukar sig och vänder ryggen till så att rumpan blottas. Om det här är artificiell

Ibland blir det väldigt många fiender på samma gång, men det gör inte så mycket, eftersom de är så osmarta.

DAGEN D

FAKTA

Den 6 juni 1944 invaderade de allierades styrkor Normandie för att sätta stopp för Hitlers Nazityskland. Det var en av världens största militära operationer någonsin bestående av tiotusentals soldater, 3000 landstigningsfarkoster, 2500 båtar, 500 militära fartyg bestående av eskortfartyg och örlogsfartyg, 822 flygplan med fallskärmssoldater och glidflygplan. Dessa understöddes av en armada bestående av 13 000 (!) militära flygplan.

intelligens eller artificiellt förakt vete gudarna.

Efter att ha samtalat med Tommy som recenserade *Medal of Honor: Allied Assault* kom vi fram till att PC-versionen hade liknande problem. Electronic Arts borde inför uppföljare korrigera det här, och ta en titt på Bungies *Halo* som i dagsläget framstår som det främsta i sin genre. Mycket att spelets charm försvinner när ens motståndare inte är mycket smartare än de löjeväckande Imparna i *Doom*, som dessutom är fantasifoster och inte ska föreställa topptrimmade soldater av kött och blod.

Skulle Electronic Arts ha lagt ned samma arbete på fiendens beteendemönster som de gjort på alla andra inslag i *Medal of Honor: Frontline* skulle spelet ha snuddat vid toppen av betygskalan. Nu får det nöja sig med ett lite lägre betyg, som trots allt tyder på att det här är ett actionspel man säkert kan investera i.

MARTIN JOHANSSON

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **ACTION**
UTGIVARE **ELECTRONIC ARTS**
UTVECKLARE **ELECTRONIC ARTS** DISTRIBUTION **ELECTRONIC ARTS** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-2**
ÖVRIGA FORMAT **GAMECUBE**

GRAFIK	Välgjord med en autentisk touch och ganska interaktiva omgivningar.	8
LJUD	Underbara ljudeffekter och musikaliska alster, nästan klockrent.	9
KONTROLL	Spelkontrollen är ännu inte helt raffinerad, men håller ändå hög klass.	7
HÅLLBARHET	Bra och varierande uppdrag. Fiendens artificiella intelligens får dock inte godkänt.	7
TOTALT	Ett spel av den bättre kalibern.	8

KOMBINATIONEN AV HISTORIK OCH FIKTION TAR OVANLIGA OCH FRAMFÖR ALLT UNDERHÅLLANDE VÄNDNINGAR I *MEDAL OF HONOR: FRONTLINE*, DÅ ELECTRONIC ARTS HÄMNINGSLÖST ROFFAR ÅT SIG INSLAG FRÅN FILMENS VÄRLD.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

STÖRST OCH VACKRAST. MEN VÅGAR MAN HOPPAS PÅ ATT DET ÄVEN ÄR BÄST?

The Elder Scrolls III: Morrowind går, trots att det inte är lika massivt som sin företrädare, i *Daggerfalls* fotspår. Det handlar om ett in i minsta detalj icke-linjärt spel där man ska få känslan av att allt man vill göra går att ta sig för. Faktum är att Bethesda lyckas bra med konststycket. Det är inget smal sak att slänga ihop ett spel som ska vara balanserat men ändå gå att spela utan att man känner sig styrd.

SKAFFA ETT LIV

Morrowind utspelar sig på en ö och har därför naturliga gränser, vilket känns nödvändigt för realismen. Hit anländer man som nyligen frigiven fånge, varför vet man inte till en början.

Naturligtvis ingår skapandet av en unik karaktär i konceptet spelutvecklarna byggt upp. Detta görs smidigt i introsekvensen när man ideligen ställs frågor om ens ursprung, namn och födelsetecken. Det betyder däremot inte att karaktärssystemet är ett ytligt och tråkigt inslag. Snarare är det så att Bethesda lyckats snickra ihop ett av de bästa system jag någonsin haft äran att lägga mina ögon på. Antingen väljer man ett yrke eller skapar ett eget.

Detta tillsammans med val av ras, födelseperiod och snabb kosmetisk kirurgi utgör grundstommen för systemet. Vidare förhåller det sig så att för att stiga i level måste man höja någon eller några av sina sex huvudfärdigheter med tio poäng i någon kombination. Detta gör man mycket verklighetstroget genom att använda de aktuella färdigheterna. Alternativt genom att betala en tränare för att hjälpa en att nå djupare insikt. När man väl skrapat ihop sina tio poäng är det dags att höja tre av sina grundegenskaper, på vilka färdigheterna baseras. Beroende på vilka färdigheter som berett plats åt en bland de högre nivåerna höjs de olika grundegenskaperna olika mycket. När jag exempelvis avancerade från den första gröngölings-leveln till den andra rent relativt mer erfarna åstadkom jag detta genom att rensa en grotta på oknytt (ibland ska det gå fort). Detta ledde till att det i princip var min kunskap i korta vapen allena som förmådde mig att stiga i rang. Eftersom den specifika färdigheten baseras på speed kunde jag istället för att höja den med ett steg höja den med så mycket som med fem. I förlängningen innebär detta med andra ord att man skapas och förändras enligt ens beteende när man spelar. Det spelar ingen roll att du är magiker när du bara slåss för att bli bättre. I slutändan kommer du att vara en bättre krigare än trollkarl. Fantastiskt!

Om man till det lägger att man kan bli mäktigare enbart genom att bedriva handel för att sedan använda sina slantar till att betala tränare, är lyckan komplett.

LIFTA MED EN LUS

Åter till handlingen. Även om man till en början är ställd och inte riktigt förstår varför man blivit placerad på denna ö där alla envisas med att kalla en utlänning har man vissa ledtrådar att följa. Det visar sig att man ska söka upp en man som är bosatt i en stad som inte ligger långt ifrån hamnstaden man just anlänt till. Dags att ge sig av.

Det finns ett antal sätt att färdas på i *Morrowind*; till en början känns åtminstone två av dem relevanta. Antingen betalar du en mindre summa pengar för att rida på en Silt Strider, en jättelus, varpå allt slocknar för dina ögon och du innan du kan säga "hallonsaft" befinner dig vid din slutstation. Desto mer estetiskt givande är då alternativ nummer två. Vi talar om att snöra vandrarkängorna och ge sig ut i vildmarken. Rent intuitivt kan det kanske kännas lite riskabelt att helt utan erfarenhet ge sig ut på vägarna, men man inser snabbt att de är rätt så säkra bara man håller sig till de vanligaste stigarna. Visst tar det betydligt mycket mer tid i anspråk att kämpa sig igenom Morrowinds främmande natur än att slänga benet över en lus och hoppa dit man ska, men då har man inte räknat med all den grafiska konst man går miste om då man är lat. *Morrowind* är ett snyggt spel; så vackert att de flesta datorer dignar under dess kilotunga systemkrav. En av de få saker som kan sägas till spelets nackdel är att man kan se relativt kort framför sig. Personligen skulle jag gärna se lägre upplösning och avlägsnare vy.

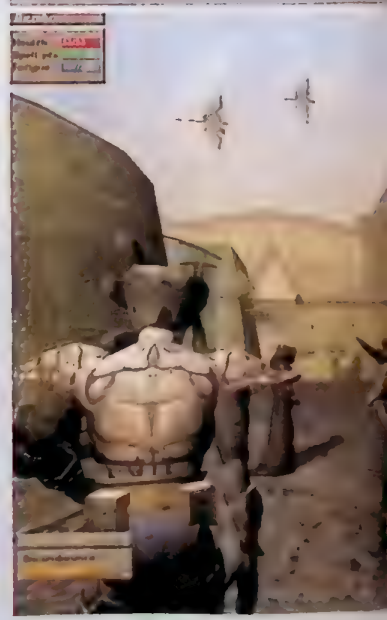
HUNDRA TIMMAR

När man sedermera anländer till mannen man fått tillsägelse att uppsöka visar det sig att anledningen till att man blivit frisläppt är att man ska agera hemlig spion åt kejsaren, med allt vad det innebär. Detta mynnar till slut ut i vad man får kalla huvudhandlingen. Även om alla sidouppdrag, alla fraktioner, alla besvärjelser man kan uppfinna, alla örter man kan blanda och alla föremål man kan köpa ger minst, och då menar jag verkligen minst, lika stor behållning. *Morrowind* känns oändligt, men samtidigt inte för stort. Däremot är det inte perfekt, även om karaktärerna inte är lika massproducerade som de i *Daggerfall*, känns det som om man hört samma mening komma både från en rik adelsman och en fattig tjuv i slumkvarteren, något som talar emot det annars så rika och välfyllda persongalleriet.

Att spela *Morrowind* är en sann upplevelse. Men har man inte ett par hundra timmar ledigt framöver finns det stor risk att man inte riktigt kan djupdyka i den fiktiva, men ack så intressanta, världen. *Morrowind* är för den seriöse, för den ambitiöse och för den som tycker om riktigt bra spel.

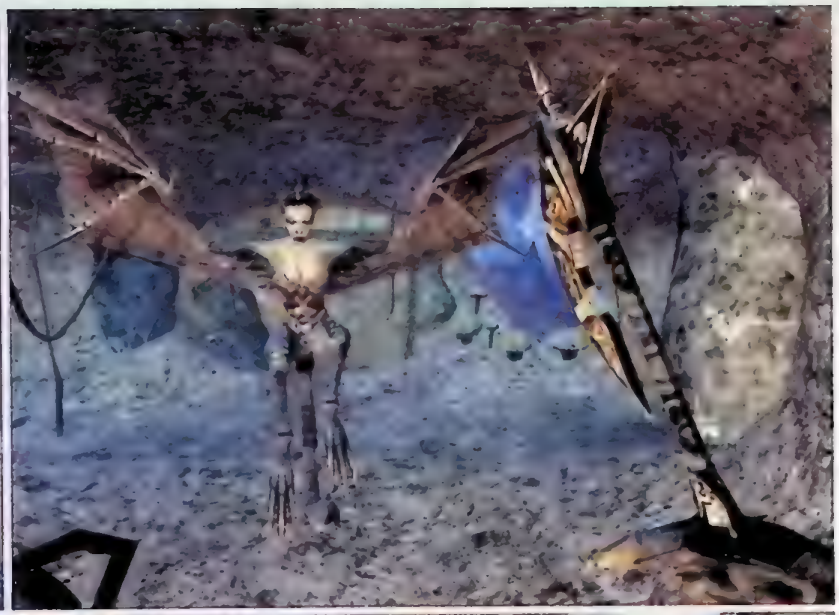
LOVE ENSTRÖM

MORROWIND ÄR FÖR DEN SERIÖSE, FÖR DEN AMBITIÖSE OCH FÖR DEN SOM TYCKER OM RIKTIGT BRA SPEL.



FORMAT **PC** SPELTYP **ROLLSPEL**
UTGIVARE **UBI SOFT** UTVECKLARE **BETHESDA**
DISTRIBUTION **UBI SOFT** SLÄPPS **JUNI**
SPELARE **1-2** ÖVRIGA FORMAT **XBOX**

GRAFIK	Annorlunda och fantastisk värld att utforska. Men akta dig för dimman.	8
LJUD	Fantastisk musik som ibland hamnar lite fel.	8
KONTROLL	Minimalistiskt gränssnitt som endast störs av det enahanda stridssystemet.	8
HÅLLBARHET	Allt annat än högsta betyg vore ett hån.	10
TOTALT	För fredskämpen och för krigsveteranen.	8



Bortsett från den ofrånkomliga dimman måste man säga att det här är ett mycket vackert spel. Varför kunde inte Neverwinter Nights vara så här snyggt?

MUSIK FÖR ALLA VÄDER

FAKTA

Det finns få spel som kan visa upp så vackra mp3-packade symfonistycken som *Morrowind*. Mäktiga och heroiska melodier blandas med mer bakåtlutade slingor som fungerar perfekt som bakgrund till en välgenomtänkt handel med en hårdför handelsman. Kort sagt finns här musik som passar för vilket tillfälle som helst. Därmed inte sagt att den alltid spelas då den passar bäst.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

FAKTA

GRÖN OCH ARG

Det är inte bara *Spider-Man* som blir film. Nästa sommar, när det inte längre går att tjäna mer pengar på samlarutgåvor av *Spider-Man* på DVD och liknande, så kommer *The Hulk*. I huvudrollen som den pressade forskaren Bruce Banner ser vi Eric Bana (*Black Hawk Down*) och filmen regisseras av kritikerrosade Ang Lee.

EN GAMMAL HJÄLTE FÅR NY STJÄRNGLANS PÅ VITA DUKEN I SOMMAR, VILKET FÖRSTÅS OCKSÅ BETYDER NYA LÄTTSÅLDA SPEL. MEN DEN HÄR GÅNGEN ÄR DE FAKTISKT BRA.

Spindelmannen är världens bästa superhjälte. När jag läste som mest serier genomled den skadedjursdrabbade Peter Parker någon slags förvandling och hade svart dräkt med en vit spindel på bröstet. Handlingen var våldsammare när huvudpersonen skiftade färg, och jag minns att jag var helt hänförd av brutaliteten som förpassade Spindelmannens fromma kollegor till evig glömska. I ett av de bästa numren sköt någon med grön rånarluva en präst i huvudet med ett avsågat hagelgevär. Spindelmannen jagade honom förstås, men utan överdriven entusiasm eller glada tillrop. Svärtan som ackompanjerade hans dräkt försvann dock gradvis med nya tecknare, animerade TV-serier och leksaker. Och med det försvann också mitt intresse för karaktären, som i sommar gör storstilad comeback i Hollywood-regi. Stora dyra filmer betyder i regel Happy Meal, fåniga trikåer i centilong och spel, så även den här gången.

Spindelmannen har varit interaktiv flera gånger förut med varierande resultat, men rent allmänt kan man säga att utvecklarna som jobbar med licensen brukar skapa betydligt bättre äventyr åt honom än vad kollegor som Spawn, Batman och framförallt Stålmannen tvingas uthärda.

VÄLKOMMEN TILL FILMEN

Det nya spelet är helt baserat på filmen med allt vad det innebär i fråga om röstskådespelare, scener och fiender. Äventyret inleds i nivå med hustaken, med spindelväv som livlina. Spelaren måste finna personerna som mördade Uncle Ben (som riset!) och slå ihjäl dem. Att svinga sig mellan skyskrapor är förstås helt strålande underhållning, även om jag önskar mig lite mer precision i kontrollen till nästa gång. Rörelseschemat blir dock mer mångsidigt så snart man får fast mark under fötterna, oavsett om den utgörs av väggar, tak eller golv. Spelaren förflyttar sig blixtsnabbt genom rum, klättrar i taket och kastar sig över fiender från hög höjd. När jag lyckas fira ned mig själv och överraska mitt byte, hängandes upp och ned, upplever jag lite av den kyla och attityd som serierna alltid utstrålade. Det var faktiskt mer än jag hoppades på när jag påbörjade det här spelet. Trots att kameravinklarna i vanlig ordning ställer till stora problem i trånga utrymmen så är kontrollsystemet alltså en positiv överraskning. Det är inte lätt att lära sig, men erbjuder i gengäld spelaren variation och frihet för att ta sig an sina fiender. Man kastar med lätthet saker på dem, slåss med imponerande rörlighet och låser fienderna en och en i ett sikte som vi känner igen från *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Det matchar förvisso inte sin förebild i fråga om smidighet, men hade man som jag väntat sig ännu en utdragen katastrof i stil med *Spawn* känns kontrasten ungefär som att stålsätta sig för ett *Army Men* och få *Operation Flashpoint* istället. Grafiken är lite ojämn och känns som en skänk från ovan när man susar fram mellan skyskraporna, men liknar mest Nintendo 64 utan Expansion Pak när spindeln kryper över texturer på väggar och tak.

EN ÖVERRASKNING

På den här platsen hade jag räknat med att behöva beklaga mig över hur misshandlade alla seriehjältar alltid blir när vi äntligen får chansen att se världen genom deras ögon. Jag kan bara säga att jag är glad över att få slippa göra det och rekommenderar det här spelet till alla som har den utmärkta smaken att idolisera Spindelmannen. Tiden som återstår fram till filmpremiären kommer att gå lite fortare medan du klättar på en husfasad långt över stadens gator.

THOMAS WIBORGH

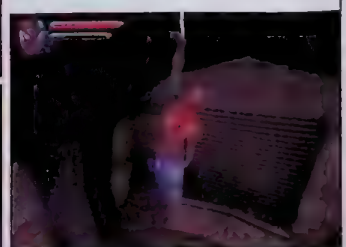
FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **ACTION**
UTGIVARE **ACTIVISION** UTVECKLARE **TREYARCH**
DISTRIBUTION **TOPTRONICS**
SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1**
ÖVRIGA FORMAT **GAMECUBE, PC, XBOX**

GRAFIK	Ojämn. Imponerar oftast.	7
LJUD	Spider-Man låter som han ska.	7
KONTROLL	En positiv överraskning, trots problemen.	6
HÅLLBARHET	Stort och varierande.	6
TOTALT	Vem vill inte vara Spindelmannen?	6

En av många fiender försöker förstöra för vår hjälte, som under ledning av Thomas dock befinner sig någon helt annanstans.

Lite elektricitet sätter stopp för Spidde. Lite mesigt för en så cool kille förstås.

Att svinga sig i spindelväv utgör en stor del av spelet.



Spidde glömmer aldrig att stretcha efter utfört uppdrag.

GUN VALKYRIE

GUN VALKYRIE HAR VARIT ETT NAMN UTAN PREMIÄRDATUM HUR LÄNGE SOM HELST, MEN NU ÄR DET ÄNTLIGEN HÄR. TILL INGEN NYTTA.

När Sega återföddes som tredjepartstillverkare och rullbanden i Dreamcastfabriken slutligen stannade så fick Smilebit, precis som övriga fristående spelutvecklare inom Sega, välja sida. Samma galna japaner som gav oss *Jet Set Radio* och det minst sagt absurda men underhållande *Typing of the Dead* valde Xbox och tog med sig sitt påbörjade projekt *Gun Valkyrie*. Spelet som från början var ämnat för Dreamcast har alltså dragit ut på tiden och som så ofta när förväntningarna på relativt smala titlar drivs upp med otaliga skärmbilder och framflyttade premiärdatum så visar det sig vara en besvikelse. Själv hade jag hoppats på något i stil med ett betydligt bättre *Burning Rangers*, men även om det här robotäventyret lider av färre problem än Sonic Teams katastrofprojekt till Saturn, så saknar det också brandsläckaräventyrets charm.

När spelaren efter lika obligatorisk som irrelevant bakgrundsinfo tvingas ner i en ravin för att hämta ett särskilt vapen, väntar rymdmonstren redan i antal som får en att inse att de inte hade tråkigt innan dödspatrullen anlände. Spelaren kontrollerar sin mangainspirerade och bepansrade människa ur tredjepersonsperspektiv med hjälp av de båda kontrollspakarna och de analoga axelknapparna. Men trots att man kan röra sig fritt på marken, sväva, hoppa och glidflyga så känns spelkontrollen onödigt komplicerad och inte särskilt genomtänkt. Det går inte att förändra kontrollinställningarna alls, och de ursprungliga kommer definitivt inte att tilltala alla spelare. *Zone of The Enders* är exempelvis betydligt vassare på det här området.

DÖDA SPINDELN MED ELDKASTARE

Ett genomsnittligt uppdrag i *Gun Valkyrie* går ut på att utplåna allt liv på en given plats med hjälp av stora vapen, oändligt mycket ammunition och ett autosikte som i princip gör allt jobb själv. Spelaren behöver egentligen bara hålla sig på lite avstånd från monstren och hålla in avtryckarknappen tills alla är döda. Och det är inte det enda i det här spelet som känns fyrkantigt. Banorna är så fulla av bruna texturer, osynliga väggar och dumma fiender att man undrar hur det här spelet kunde hålla ett gäng begåvade utvecklare upptagna under flera år trots att det känns som ett genomsnittligt actionäventyr signerat Acclaim. Inte heller rent tekniskt är *Gun Valkyrie* mycket mer än godkänt, vilket antagligen är ett resultat av formatbyte och alltför långdragen utveckling. Det enda som egentligen imponerar är ett vackert science fiction-himlavalv med stjärnor och rödskimrande molnstrimmor.

Även om det här spelet förvisso ser ut som klassikern *Space Harrier*, så har de båda spelen inte mycket gemensamt. I och med att det saknar förebildens ständiga rörelse tappar det också i tempo, något som de tråkiga utforskande momenten knappast kompenserar. Att *Gun Valkyrie* framstår som så enahanda och tandlöst har nog sin förklaring i att det ursprungligen var designat som ett ljuspistolspel med rörelser på räls.

THOMAS WIBORGH

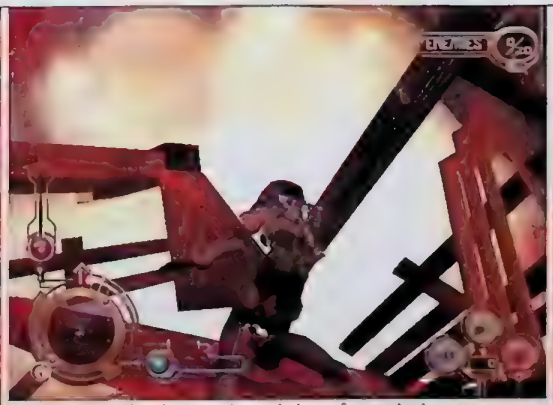
FAKTA

SMILEBIT

Det japanska utvecklarhuset blev till när Segadelades upp i flera fristående spelhus. Varje utvecklare fick välja ett namn som var tänkt att spegla dess inriktning, och Smilebit förklarar sitt val med att de vill kombinera den största känslan, glädje, med spelets minsta beståndsdel, bit.

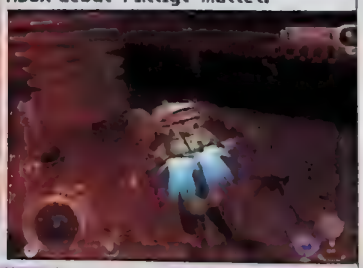
FORMAT **XBOX** SPELTYP **SHOOT 'EM UP**
UTGIVARE **SEGA** UTVECKLARE **SMILEBIT**
DISTRIBUTION **INFOGRAMES** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1**

GRAFIK	Godkänt och ibland riktigt väldesignat.	6
LJUD	Japanskt och smaklöst.	3
KONTROLL	Ologisk.	4
HÅLLBARHET	Utmanande men inte roligt.	4
TOTALT	Ett spel man kan leva utan.	4



Rök och explosioner. Men inte så mycket mer.

Simpel japansk robotaction kan var hur cool som helst, men tyvärr håller inte Smilebits Xbox-debut riktigt måttet.

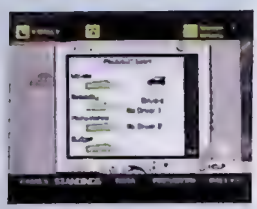


V-RALLY 3

FAKTA

OLIKA STALL

Vilket stall du hamnar hos i spelet beror på hur bra du är. Men tänk också på att ett bättre stall ställer högre krav på dig som förare. Men det kanske det kan vara värt om man vet att man får en bil som inte lägger av efter en ynka avåkning. Stallen är olika bra på moral, budget, tillförlitlighet och prestanda.



Välj rätt stall så är det lättare att hamna på prispallen.

V-RALLY-SPELEN HAR ALLTID VARIT EN KONKURRENT TILL COLIN MC RAES SJÄLVTITULERADE RALLYSPEL. MED _V-RALLY 3_ GÖR FRANSKA EDEN STUDIOS EN HELOMVÄNDNING OCH BJUDER PÅ REALISM IN I MINSTA DETALJ.

V-Rally 3 handlar om rally av den skitiga och hårda typen. Här kör du på leriga, smala skogsstigar i livsfarliga hastigheter – och om du gör ett enda misstag så kan din karriär som rallyförare vara över. Det här är nämligen inget mesigt arkadbilspel där du kan köra hur du vill och använda staket och annat som hjälp i kurvorna. Det finns tusen saker på din bil som kan gå sönder om du kör vårdslöst, och faktiskt är det svårt att över huvud taget ta sig i mål de första gångerna man försöker sig på ett rally.

Det kan kanske verka tråkigt med en så simulatoraktig vinkling i spelet, men jag tycker bara det är bra och spännande. Det pirrar ju onekligen lite i magen när man sladdar genom en kurva och är farligt nära att åka utför kanten och ramla ned i ett stup och totalkvadda bilen. Det här är ett riktigt svårt spel, men då blir också glädjen desto större när man väl sätter det perfekta åket.

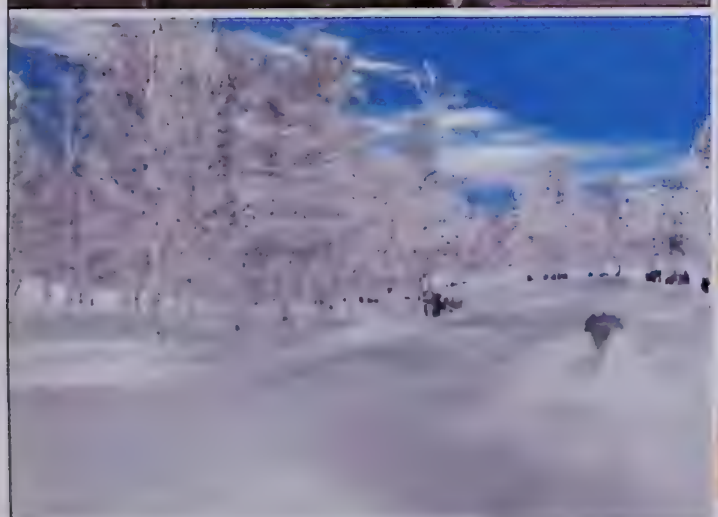
Spelets stora styrka, förutom den utmärkta körkänslan, är det som kallas V-Rally Mode. Det är kort sagt ett spelläge som låter dig göra karriär som rallyförare. I början har du inte något kontrakt, så du måste bevisa hur duktig du är för de olika intresserade stallen. Stallen har olika mycket pengar och olika bra bilar, men de ställer också olika höga krav på dig under säsongen. Om du till exempel är tillräckligt duktig för att få kontrakt med Citroën så är det banne mig bäst att du slutar inom topp tio efter första säsongen, annars sägs kontraktet upp. I dessa tider då de flesta bilspel liknar varandra till förvirring så är det här helt rätt väg att gå, med ett unikt V-Rally Mode som är jätteroligt och tillför mycket spelglädje.

SNYGGT MEN SEGT

V-Rally 3 är riktigt snyggt. De olika banorna världen över har verkligen sina egna personligheter. Ta Sverigebanan, till exempel. Massor av glittrande snö och små röda stugor med vita knutar – det är ju lysande. Tyvärr dras intrycket ned en del av den låga bildhastigheten. Det känns som att spelet segar sig fram ibland och att det ligger några bildrutor per sekund för långsamt för att det ska kännas helt bra.

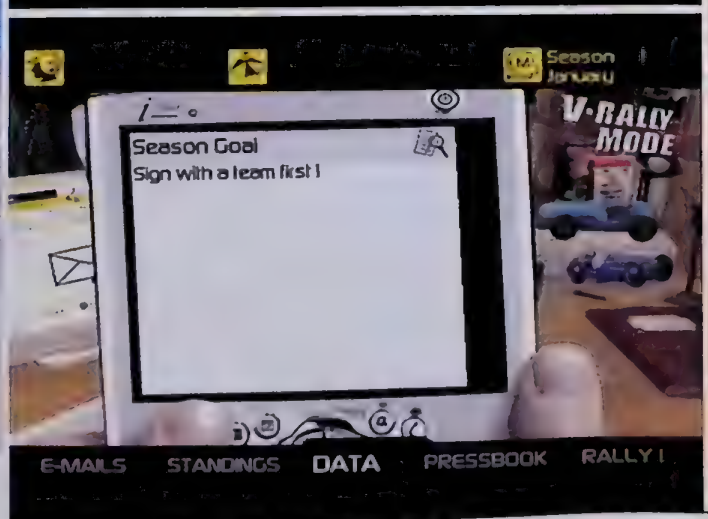
Ett annat problem är att ingen av kameravinklarna känns helt perfekt. Alla kameravinklar har något litet problem. Den interna vyn är så nära marken att det är svårt att se vart vägen tar vägen. Ett liknande problem har en av de externa vyerna, medan den andra externa vyn har en konstig eftersläpning i kameraarbetet som irriterar och försvårar din framfart.

Till sist har vi kartläsaren, som på det hela taget gör ett bra jobb. Problemet är bara att varje gång du passerar en mellantid så envisas han med att kommentera din framfart med ord som "Keep it up!" eller "Concentrate!". När han gör detta så avbryter han



Det är härligt att åka fort i ett snöigt Sverige. Körkänslan kan man inte klaga på.

Från kontoret sköter du din förhoppningsvis blomstrande karriär som rallyförare.



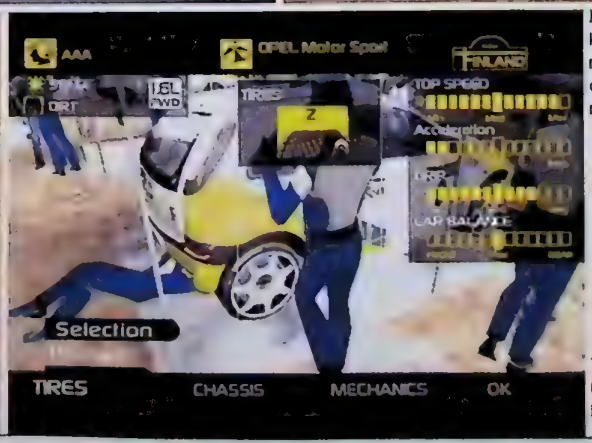
tillfälligt sitt kartläsande, med det resultatet att du inte har en aning om hur nästa kurva ser ut. Konsekvensen av allt detta är att du efter varje mellantid riskerar att hamna i diket.

De tre problemen ovan är kanske inga jättesaker var och en för sig, men sammantaget sänker de ändå betyget med minst ett snäpp. Lite smidigare grafik, lite bättre kameravinklar och lite bättrekartläsare – då hade det här varit en solklar åtta eller kanske till och med en nia. Nu får det nöja sig med en blygsammare men ändå hedrande sjua. ***TOMMY RYDLING***

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **RACING**
UTGIVARE **EDEN STUDIOS**
UTVECKLARE **INFOGRAMES**
DISTRIBUTION **INFOGRAMES**
SLÄPPS **21 JUNI** SPELARE **1-4**

GRAFIK	Mycket fin, men lider av hastighets-problem.	7
LJUD	Helt okej.	6
KONTROLL	Bra körkänsla, men kartläsaren glömmer sitt jobb ibland.	7
HÅLLBARHET	Gör karriär som rallyförare.	7
TOTALT	Snubblande nära ett mycket högre betyg.	7

DU KÖR PÅ LERIGA, SMALA SKOGS-STIGAR I LIVSFARLIGA HASTIGHETER - OCH OM DU GÖR ETT ENDA MISSTAG SÅ KAN DIN KARRIÄR SOM RALLY-FÖRARE VARA ÖVER.



Du har väl valt rätt däck? Förslagsvis däcken som kallas "wet mud" i det här fallet. Möjligheterna att meka med bilens delar och inställningar är många, och det gäller att du gör rätt om du vill vara med i toppstriden.

Teamet gör allt för att du ska lyckas i tävlingarna. Gör dem inte besvikna så får du behålla kontraktet.

MR MOSKEETO

Hur mycket blod kan du suga från den här tjejen innan hon märker dig?

FRÅN VÅRA KNÄPPA VÄNNER I JAPAN KOMMER NÅGOT SÅ UDDA SOM ETT MYGGSIMULATOR-SPEL. KAN DET VERKLIGEN VARA NÅGOT ATT HA?

Målet i *Mr Moskeeto* är att suga blod. Det är ju trots allt vad myggor gör bäst. Men uppdraget försvåras av lättirriterade människor, svårhittade blodådror och allehanda myggfällor.

Du styr en mygga i jakt på blod, och uppdragen utspelar sig i separata rum. Ofta är det lite japanskt halvporrigt, så det blir många uppdrag där man ska suga blod ur dottern i huset medan hon badar, ligger och sträcker på sig som en katt i sängen eller övar kampsport iförd trånga shorts.

När du kommer nära ett offer ser du olika punkter där du kan suga blod. Genom att trycka på cirkel-knappen landar du på punkten och kan sedan sticka in snabeln genom huden och börja rotera på höger spak för att suga upp blod. Men det gäller att inte suga för långsamt eller för snabbt, för då blir du upptäckt och ihjälslagen. Ofta kan du behöva göra något lurigt för att komma åt blodet, till exempel flyga in i radion så du byter kanal eller flyga på mobiltelefonen så det börjar ringa. Då reser sig offret upp och avslöjar tidigare dolda kroppsdelar.

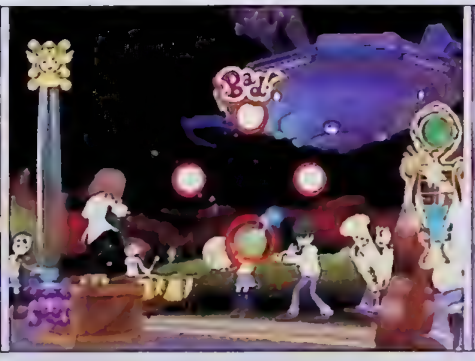
Mr Moskeeto är lattjo att spela ett tag, eftersom det är så fullständigt sjukt och annorlunda. Men ska man vara sträng så är spelet som helhet inget att hänga i julgranen. Det blir lite enformigt efter ett tag, och kontrollen är inte särskilt tight. Dessutom saknar jag förmågan att sitta på väggar och i taket. Det här är ett udda spel, och ingen är gladare än jag att så här udda spel tar sig till Europa, men tyvärr räcker det inte i det här fallet. Kolla i stället in *Gitaroo Man* om du vill ha något roligt japanskt att fördriva tiden med.

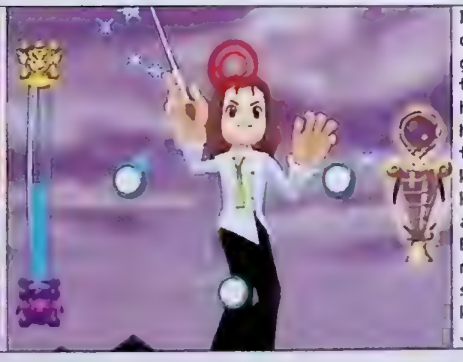
TOMMY RYDLING

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **ACTION**
UTGIVARE **EIDOS** UTVECKLARE **SONY**
DISTRIBUTION **EGMONT** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1**

GRAFIK	Blandar snyggt och fult.	5
LJUD	Var är myggsurret?	5
KONTROLL	Känns lite fladdrigt.	4
HÅLLBARHET	Blir snabbt enformigt.	4
TOTALT	Annorlunda, men inte tillräckligt finputsat för att räcka i längden.	4

MAD MAESTRO





Dirigera orkestern genom att trycka olika hårt på handkontrollens knappar. Klart annorlunda. Behöver vi nämna att spelet kommer från Japan?

GILLAR MAN MUSIK SÅ FINNS DET MÅNGA ROLIGA SPEL ATT VÄLJA MELLAN. I *MAD MAESTRO* FÅR DU LEKA DIRIGENT PÅ ETT UDDA VIS.

Idén bakom *Mad Maestro* är genial. Du är dirigent och måste hålla koll på tre olika saker samtidigt: tempo, volym och riktning. Allt som behövs för detta ändamål är valfri standardknapp på handkontrollen samt någon gång ibland styrkorset.

Spelet går ut på att du som dirigent ska jobba dig fram genom ett antal låtar tills du slutligen håller en stor konsert i stadens konserthus.

Musiken i spelets elva banor är äkta klassiska verk som alla känner igen. Här finns *Svansjön*, *Nötknäppersviten* och andra odödliga klassiker, och det är riktigt härligt att få dirigera dem. När du dirigerar dyker det upp cirklar på skärmen som motsvarar taktslag. En liten boll studsar runt mellan cirklarna, och du måste trycka på valfri knapp på handkontrollen när bollen når fram till en taktcirkel. Du måste också trycka lagom hårt: mycket lätt för blå cirklar, mellanhårt för gröna cirklar och riktigt hårt för röda. Ibland måste du trycka på styrkorset åt något håll samtidigt som du trycker på en knapp, och ibland måste du hålla in en knapp längre.

Det här upplägget fungerar mycket bra, och det är riktigt roligt de första timmarna. Men plötsligt har du klarat spelet, och plötsligt försvinner det mesta av charmen. Mitt favoritmusikspel, *Gitaroo Man*, har mer utmanande uppdrag och ett mer sofistikerat kontrollsystem. Så visst är *Mad Maestro* roligt, kanske till och med köpvärt, men det hamnar i skymundan av ett mycket bättre alternativ.

TOMMY RYDLING

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **MUSIK**
UTGIVARE **EIDOS** UTVECKLARE **SONY**
DISTRIBUTION **EGMONT** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1**

GRAFIK	Den gängse tokjapanska looken, fast lite fulare än vanligt.	5
LJUD	34 klassiska mästerverk	9
KONTROLL	Finurligt med tryckkänsliga knappar.	7
HÅLLBARHET	Tar slut fort och saknar multiplayer-möjlighet. För lätt.	5
TOTALT	Ett trivsamt musikspel med några nya idéer.	6

GITAROO MAN

ANTALET GALNA MUSIKSPEL FRÅN JAPAN BARA ÖKAR OCH ÖKAR. SENAST I RADEN ÄR DET FENOMENALA *GITAROO MAN*.

Gitaroo Man är ett musikspel med elgitarr som tema, och det är mitt favoritspel just nu. Handlingen är helt crazy på vanligt japanskt manér. I stora drag handlar det om en kille som i stunder av nöd förvandlas till gitarrhjälten Gitaroo Man. Genom att lira som en gud på guran hjälper man honom att övervinna sina problem, oavsett om det gäller att slå bort en attack från utomjordingar, rymma från läskiga benrangel eller vinna den söta flickans hjärta.

Kontrollen är helt genial. Varje bana består av tre faser: uppladdning, anfall och försvar. Under uppladdningen spelar du för att öka din energi. I anfallet försöker du få ned motståndarens energi, och i försvaret gäller det att undvika fiendens anfall. Ju bättre du spelar, desto mer energi förlorar fienden, men om du spelar dåligt förlorar du själv energi. Om din energi går ner i botten så är det självfallet game over, och det händer ofta i början.

UNDERBAR KONTROLL

Du spelar på gitarren genom att hålla in cirkel-knappen när det kommer upp en särskild symbol på skärmen. Ibland är det långa toner som ska spelas, och då måste du hålla in cirkeln under hela tiden som tonen ska ljuda. Men inte nog med det – du måste också styra tonläget med den vänstra analoga spaken. Musiken slingrar sig nämligen uppåt och nedåt, och du måste följa med med spaken för att få godkänt. Det hela blir en skön mix av timing och att styra rätt som är svåröverträffad. Det känns bara så rätt.

Förutom gitarrspelet måste du som sagt också försvara dig mot fiendens attacker. Det gör du genom att trycka på de fyra standardknapparna i olika mönster. Det kommer symboler flygande, och när de hamnar i mitten av skärmen måste du trycka. Det låter kanske enkelt, men det blir snart hysteriskt och på gränsen till omöjligt.

Blandningen mellan gitarrspel och frenetiskt knapptryckande är perfekt och gör *Gitaroo Man* till ett av de mest sofistikerade musikspelen någonsin.

Tio banor av ökande svårighetsgrad måste du kämpa dig igenom, och det är en annan bra sak med spelet: det är svårt. *PaRappa the Rapper 2* klarar man på ett par timmar, men *Gitaroo Man* är en svår nöt att knäcka (men du klarar det om du verkligen kämpar så svetten lackar). Och när du har klarat det på vanliga svårighetsgraden kan du testa den svåra nivån eller den som kallas "Master's Play" – men du gör det på egen risk. Lägg till detta ett riktigt bra multiplayerspel där du kan duellera och briljera mot dina kompisar så har du ett spel som räcker länge. Särskilt som man gärna spelar om sina favoritlåtar hur många gånger som helst. Alla tio låtar är mycket bra, och de är väldigt varierande. Här finns allt från technoaktig rock till gammaldags hårdrock, dödsmetall och akustiska ballader.

Jag blir jätteglad av *Gitaroo Man*. Jag känner mig som en cool snubbe när jag spelar det, och jag rekommenderar det varmhjärtat till alla som gillar rockmusik och har barnasinnet i behåll.

TOMMY RYDLING

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **MUSIK**
UTGIVARE **THQ** UTVECKLARE **KOEI**
DISTRIBUTION **KE MEDIA** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1-4**

GRAFIK	Vulgojapanskt, fast snyggt på något konstigt vis.	6
LJUD	Tio riktigt bra och varierande låtar.	8
KONTROLL	Sofistikerad och precis.	8
HÅLLBARHET	Längre än andra musikspel. Bra multiplayerläge.	7
TOTALT	Jag *är* Gitaroo Man.	8

FAKTA

FEL ORDNING

Om man ska hitta något att klaga på i spelet så är det att av de tio låtarna så är den åttonde helt klart den svåraste. Dessutom skulle låt nio passa bättre som avslutning till spelet än låt tio. I nionde låten vinner du nämligen din älskades kärlek. Och vem bryr sig om slutbossar när man redan fått tjejen?

Borde ha varit sist.

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

FÖR TENNISÄLSKARE HAR DET ALDRIG FUNNITS NÅGON ANLEDNING ATT GÅ IFRÅN *VIRTUA TENNIS*. MEN HAR MAN NU INTE EN DREAMCAST SÅ ÄR FAKTISKT NAMCOS *SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT* ETT BRA ALTERNATIV.

Att spela dubbel är alltid roligt

Stackars kvinna. Hon kunde ha figurerat i Virtua Tennis 2 i stället och blivit riktigt snyggt återgiven.

Det här skiljer sig lite från Namcos tidigare utflykter i tennisvärlden. Tidigare var det gulliga små mangafigurer som gällde, men nu har de satsat på realism i stället, och karaktärerna är tagna från verkliga livet. Här hittar du bland andra Sampras, Kafelnikov, Hingis och alla killars favorit Kournikova (som väl fortfarande inte vunnit någon stor turnering).

Förutom den sedvanliga arkaddelen med fyra matcher av ökande svårighetsgrad så finns det fyra turneringar, massor av utmaningar att försöka sig på och möjligheten att bara spela en enstaka match ensam eller mot upp till tre kompisar.

Under turneringen möter du tuffare och tuffare motstånd, samtidigt som du serveras olika utmaningar. Det kan till exempel handla om att lyckas med fyra stoppbollar under en match eller att vinna minst en bollduell som innehåller mer än 14 slag över nätet. Om du vinner en match får du poäng, och avklarade utmaningar ger extrapoäng. Poängen använder du sedan för att köpa bonusprylar som nya spelare, spelarbilder, speltips, ja till och med nya (och värdelösa) kameravinklar! Spelkontrollen är bra, men helt avig för en inbiten *Virtua Tennis*-spelare. Här gäller det att slå till bollen så sent som möjligt, vilket ställer till det ibland. Men bortsett från att stoppbollar är äckligt effektiva finns det inget att klaga på. Det är rappt och känns "tennis".

Grafiken är ett tråkigare kapitel. När man har sett de snygga figurerna i *Virtua Tennis 2* blir man deprimerad över hur totalt onaturliga figurerna ser ut i det här spelet. Jag menar, ska inte Kournikova åtminstone se lite kvinnlig ut?

Nåja, de många spelsätten tillsammans med alla upplåsningsbara bonusföremål gör det här till en riktig långkörare. Och den höga svårighetsgraden gör också att du blir sittande länge framför TV:n. Ett bra surrogat för *Virtua Tennis* – men långt ifrån lika bra.

TOMMY RYDLING

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **SPORT**
UTGIVARE **NAMCO** UTVECKLARE **NAMCO**
DISTRIBUTION **EGMONT** SLÄPPS **JUNI**
SPELARE **1-4**

GRAFIK	Träiga karaktärer, men annars riktigt bra.	6
LJUD	Bra klofffljud och hyfsade domarröster. Men musiken kräks man på.	6
KONTROLL	Mycket bra, men når inte samma självklarhet som i *Virtua Tennis*.	7
HÅLLBARHET	Många olika spelsätt och upplåsningsbara hemlisar.	8
TOTALT	Ett bra tennisspel med massor att göra.	7

MANIAC RACERS ADVANCE

DET KÄNNS SOM OM JAG HAR MISSUPPFATTAT NÅGOT, MEN HUR JAG ÄN VRIDER OCH VÄNDER PÅ SITUATIONEN KAN JAG INTE FÅ DETTA TILL ETT BRA SPEL.

Inte det bästa som Konami har gjort.

Konami har stått för många av mina favoritspel genom tiderna. *Maniac Racers Advance* räknas inte till dem. Man skulle kunna beskriva det som ett slags *Excitebike* där möjligheten att flytta sig i djupled har ersatts med vilda backar och loopar, allt toppat med en hög vapen och power-ups. För att komma vidare i spelet räcker det mer eller mindre med att hålla inne gasknappen och boosta lite då och då. Visserligen kan man även luta sin motorcykel framåt och bakåt, men det är då lätt att få överslag så det är lättast att låta bli.

Grafiken är ganska okej, och högtalarna spottar ut en del småtrevliga samplingar. Dessutom kan man vara fyra spelare samtidigt. Men vad hjälper det när spelet är så simpelt? Det här var inget för mig, så jag väntar på kommande Konami-titlar istället.

VICTOR SJÖSTRÖM

FORMAT **GAME BOY ADVANCE** SPELTYP **RACING**
UTGIVARE **KONAMI** UTVECKLARE **KONAMI**
DISTRIBUTION **KONAMI** SLÄPPS **JUNI** SPELARE **1-4**

GRAFIK	Pyttemotorcyklar i småtrevliga miljöer.	6
LJUD	Halvlustiga samplingar, ansiktslös musik.	5
KONTROLL	Enkel, men det är just det som är problemet.	4
HÅLLBARHET	Många banor, men när loppen inte kräver någonting så faller intresset.	3
TOTALT	Är det bara jag som inte ser meningen med det här spelet?	3

MR DRILLER 2

***MR DRILLER 2* ÄR INTE BARA EXTREMT BEROENDEFRAMKALLANDE. DET ÄR EN MODERN PUSSELSPELSKLASSIKER OCKSÅ.**

Det vore överdrivet att hävda att Namcos moderna pusselspelsklassiker *Mr Driller 2* skulle kunna bli för 90-talets Nintendo-barn vad *Tetris* blev för 70-talets unga TV-spelsgeneration. Så jag får nöja mig med att skriva att det helt enkelt är ett fantastiskt pusselspel. Som jag har ägnat ohälsosamt många timmar åt. Extremt beroendeframkallande är bara förordet på den här historien.

ARKADDEBUTANT

Mr Driller dök som många av Namcos karaktärer upp första gången i ett arkadspel. Men det är på Game Boy Advance han har hittat hem. Den modiga lilla mannen med borren, som trotsar naturlagarna och gräver sig nedåt i underjorden för att rädda världen. Trots det begränsade utbudet av syre. Spelarens uppgift blir att med hjälp av styrkrysset och A- eller B-knappen leda Mr Driller nedåt. Pastellfärgade block borras lätt bort, och drar dessutom med sig flera i fallet om de hamnar bredvid block i samma färg. Vissa block ser annorlunda ut och är svårare att ta sig genom. Med jämna mellanrum måste man dessutom borra sig i riktning mot en syrekapsel så att inte Mr Driller kvävs. Annars är det enda man behöver tänka på att borra sig nedåt. Banorna varieras lite grann sinsemellan, de är olika i färgskalan, lite olika uppbyggda och har olika svårighetsgrad.

FLERA SPELSÄTT

Till en början finns tre banor; India som bara är 500 meter djup och lättast, svårare America-banan på 1000 meter samt näst intill omöjliga 2000-metersutmaningen Egypt. Klarar man den låses bonusbanan The North på 2000 meter upp. Och den klarar man förmodligen inte.

Det finns även några andra spelsätt om man inte vill spela banorna. Antingen kan man välja ändlöst borrande, som i *Tetris* ungefär, eller borra till ett visst djup på tid. Och är man två spelare med varsin konsol och varsitt spel kan man mötas i rafflande dueller. Den stora utmaningen ligger dock i att klara banorna, och när man har gjort det tappar *Mr Driller 2* sin charm direkt. Man kan ha spelat spelet varje ledig stund men tappar helt intresset när man väl har nått botten. Anledningen är att man inte kan bli bättre på *Mr Driller 2*. Man kan spela sig framåt flera gånger för att se hur banorna ser ut och på så sätt kanske lyckas bättre. Men det går inte att lägga upp någon riktig taktik, lära sig något svårt moment perfekt eller lära sig upplägget utantill. Nu gör inte det så himla mycket, för man hinner spela bra mycket innan man klarar alla banorna.

LOVISA LUNDSTRÖM

FORMAT **GAME BOY ADVANCE** SPELTYP **PUSSEL**
UTGIVARE **NAMCO** UTVECKLARE **NAMCO**
DISTRIBUTION **INFOGRAMES**
SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-2**

GRAFIK	Glassiga färger, men banorna kunde varierats mer.	6
LJUD	Man kan det snart utantill. Mot sin vilja.	5
KONTROLL	Ändamålsenlig.	9
HÅLLBARHET	Oändlig. Tror man tills man har klarat svåraste nivån.	7
TOTALT	Nya generationens *Tetris*.	8

FAKTA

SYRE ÄR NÖDVÄNDIGT

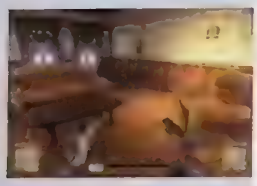
För att överleva i *Mr Driller 2* måste man ständigt hitta nya syrekapslar. Då fylls syremätaren, som max kan vara uppe i hundra. Men snart börjar mätaren sjunka igen och när man är nere på låga siffror går varningssirenerna igång. Får inte Mr Driller syre snabbt så kvävs han. Och har man en gång kommit ned i ett lågt syrevärde blir spelet väldigt stressigt eftersom det är svårt att komma upp i höga hallter igen. Så satsa på att så långt det är möjligt ta alla syrekapslar som kommer i din väg.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

FAKTA

TRIST REALISM

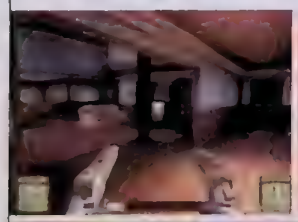
Den obligatoriska breda vapenarsenalen finns givetvis med i ett 3D-skjutarspel som *Soldier of Fortune 2*. Upphovsmakarna poängterar gärna spelets realism, med riktiga vapen med rätt styrka i rekylen och allt det andra. Synd bara att den där känslan för realism, mot bakgrund av det trista spelet, känns lika originell och viktig som en sandlåda i Sahara.

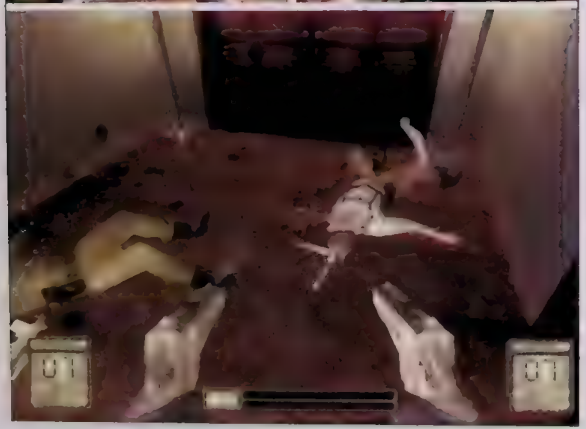


Det första spelet var bra. Tvåan är tyvärr långt sämre.

Det mesta i spelet ser bedrövligt ut.

Utvecklarna har kollat på för mycket dåliga actionfilmer.





HUR BLEV DET EN SÅ DÅLIG UPPFÖLJARE TILL ETT SÅ BRA SPEL SOM *SOLDIER OF FORTUNE?*

Titt som tätt släpps det spel som får en viss typ av människor att hicka till lite extra. Jag tänker närmast på föräldraorganisationer, kvällspress, tyskar och australiensare, som alla i något högre grad än vi andra ojar sig över våldsamma spel. Visst kan man förarga sig över dessa ibland när de kopplar ihop tragiska massmord i verkligheten med fiktiva sådana i spel som *Doom, Counter-Strike, Carmageddon* eller *Soldier of Fortune*. Men även om kopplingen mellan verkliga händelser och spel kan kännas väldigt långsökt ibland, tycker åtminstone jag att ett spel inte automatiskt blir bra bara för att det innehåller utstuderat våld.

Soldier of Fortune II: Double Helix understryker dessvärre detta faktum. Visst har det annars så eminenta spelhuset Raven Software i denna uppföljare försökt dölja sitt spels mer våldsamma sidor. Men att vilken publicitet som helst är bra publicitet har man förstått. Därför går det i *Soldier of Fortune II* att skjuta sina fiender sönder och samman till oigenkännelighet om så önskas. En hel del möda har lagts ned på att återge hur dina fiender tappar armar, ben eller huvuden beroende på var på kroppen, eller hur ofta, du skjuter eller hugger dem.

VI HAR SETT DET FÖRUT

Att det mesta i spelet sedan ser för bedrövligt ut, så där som det kunde ha sett ut för alldeles för många år sedan, är en trist överraskning. Själva uppdragen, där du som ett slags glorifierad vapenkunnig hjälte skjuter terrorist efter terrorist, liknar precis allt som vi redan sett ett oräkneligt antal gånger under alla år som 3D-skjutarspel funnits. Några tillfällen att bli överraskad över något nytt grepp som tillför spelgenrens design något, existerar inte. Det är samma gamla hoppande på lådor för att komma över murar och vidare i spelet som gäller. Ingenting känns nytt och fräscht.

Vad man däremot kan säga är att *Double Helix* är svårare än tidigare spel. Ett flertal svårighetsnivåer rundas av med ett custom-läge vari man själv kan välja förutsättningar. Det handlar bland annat om hur många spartillfällen man får på varje bana. Redan på den näst lättaste nivån kan man bara spara fem gånger per bana, något som snabbt eliminerar behovet av quicksave- och quickloadknapparna.

Vidare ger ett möte med en kastad handgranat en ögonblicklig död, medan det går att ställa in så att man dör av bara ett fåtal skott. Ska man nämna åtminstone en sorts nyhet blir det rekylen, som helt riktigt är olika stor för olika vapen och absolut är en faktor man måste ta med i beräkningen när det är dags att pricka terrorister.

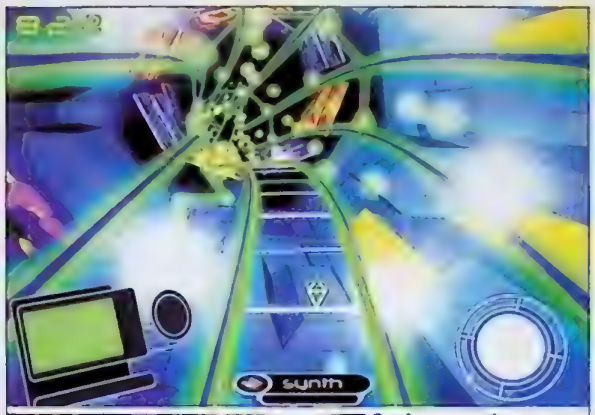
Soldier of Fortune II: Double Helix gör man bäst i att undvika, så vida man inte har något emot att svälja alla 3D-skjutarspel som släpps, oavsett kvalitet.

JONNY BERGSTRÖM

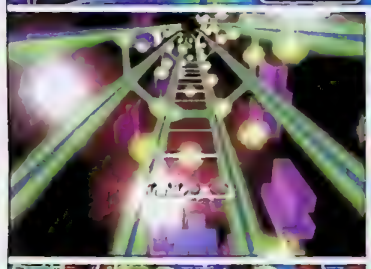
FORMAT **PC** SPELTYP **ACTION** UTGIVARE **ACTIVISION** UTVECKLARE **RAVEN SOFTWARE** DISTRIBUTION **PAN** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-16**

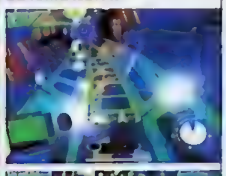
GRAFIK	Klart undermålig.	4
LJUD	Oengagerat.	5
KONTROLL	Tillkrånglat och med dålig intuition.	5
HÅLLBARHET	Trista miljöer och dålig originalitet tär på tålamodet.	5
TOTALT	Ett spel inom parentes.	4

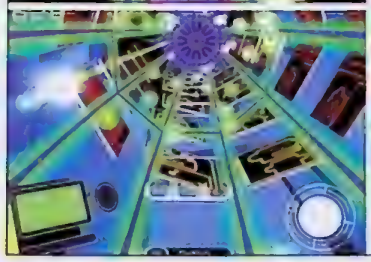
FREQUENCY

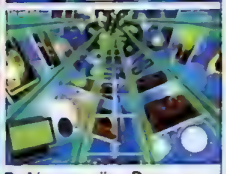


Spela en sekvens rätt så fortsätter den att spelas automatiskt.









Roligare än Rez.

BEATMANIA MÖTER _WIPEOUT_ I HARMONIX DEBUTSPEL TILL PLAYSTATION2. OCH DET ÄR EN NEONSTINN RESA INTE HELT UTAN POÄNGER.

Så fort man har tagit sig förbi det mer än löjliga introt och in i den oktagonformade tunnel som utgör gränssnittet för *Frequency* så tar en märklig resa sin början. En plattform glider fram längs en av tunnelns väggar. Den är du. Beroende på hur ljuspunkterna längs golvet är placerade måste du trycka på handkontrollens knappar i rätt ordning för att fylla i den del av musiken som den aktuella väggen motsvarar. Befinner du dig på trumspåret och lyckas träffa ratt ett visst antal gånger kommer det att spela vidare av sig själv och du kan rotera tunneln för att ta dig an nästa spår. Spelmekaniken omfattar bara tre knappar och styrkorset, men *Frequency* är i gengäld så intensivt att utmaningen ligger i att hinna med. Känslan jag får efter ett par timmar kan liknas vid en korsning av neonöverdosen i *Wipeout* och ett litet återbesök hos mitt tunga *Beatmania*-beroende från förra året.

Jag har roligare med *Frequency* än jag hade med Tetsuya Mizuguchis *Rez*. Minimalistisk electronica och vektorer må vara konst och en fribiljett rakt in i det kulturella finrummet, men i slutändan kunde jag inte bry mig mindre om huruvida *Rez* faller kritikerna på DN i smaken. Den här konstformen handlar om att ha roligt, och i det avseendet är både *Beatmania* och *Frequency* bättre än *Rez*. Att musiken kommer direkt från lite alternativa topplistor och bjuder på Powerman 5000, Fear Factory, The Crystal Method och Orbital tycker jag är ganska skönt. Det underlättar som vanligt att känna igen musiken man ska spela, vi slipper japansk kasinorock, och framförallt så är det här anpassat till den västerländska marknaden.

Jag tycker förstås att det är roligt att ha ett väldigt japanskt och stilfullt spel som *Rez* i hyllan, men bortser man från det rent estetiska för en stund så erbjuder *Frequency* faktiskt många timmar av flimrande, dunkande underhållning.

THOMAS WIBORGH

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **PUSSEL**
UTGIVARE **SONY** UTVECKLARE **HARMONIX**
DISTRIBUTION **EGMONT** SLÄPPS **JUNI**
SPELARE **1-2**

GRAFIK	Snyggt och snurrigt.	7
LJUD	Bra licensmusik.	7
KONTROLL	*Beatmania* i 3D.	7
HÅLLBARHET	Underbart är kort i den här genren.	5
TOTALT	Beroendeframkallande och säreget.	6

TD OVERDRIVE

***TEST DRIVE*-SERIEN HAR ALDRIG BORGAT FÖR EXCEPTIONELLT GOD KVALITET. DET ÄR SÅLEDES FÖGA FÖRVÅNANDE ATT OCKSÅ DETTA SPEL SNABBT VISAR SIG HÖRA HEMMA PÅ DEN SÄMRE PLANHALVAN.**

Till en början ser *TD Overdrive* ut att vara ett spel som med sin rika variation (relativt sett, mina vänner) kan underhålla både i ett och två dygn. Men ack vad man kan bedra sig! Variationen visar sig i detta fall vara förtäckt meningslöshet på flaska; men det finns åtminstone ett moment som förmår attrahera blickar. Det gamla vanliga: street racing.

Du spelar en förare i undre världen som lyckats fånga en rik välgörares blickar. Din sponsor visar sig dock endast ha dollartecken i ögonen och vill att du ska vinna ett antal olagliga tävlingar åt honom runt om i världen. Misslyckas du förlorar du jobbet. Grymma öde! De första tävlingarna utspelas i den vackra amerikanska västkuststaden San Francisco, och trots att jag varit där under en period kan jag inte påstå att jag känner igen mer av utvecklarnas version av staden än de stora byggnadsverken som Golden Gate. Troligtvis beror detta mer på grafikens detaljfattighet än på programmerarnas fabulerande stadsuppbyggnad.

Trots spelets redan sedan tidigare lågt uppställda förväntningar finns det bara en sak som förmår överraska positivt. Och på samma gång irritera. Valet av låtar som fått representera spelet är minst sagt brokigt. Timbaland-producerad hiphop får samsas med tvivelaktig och slätstruken metal. Detta vore förvisso inget problem om man bara kunde välja vilken låt man vill lyssna på, och när. Mycket riktigt är detta inte möjligt och dessutom byts låtarna ut inför varje gång man spelar om en bana, vilket minst sagt blir irriterande när man väntar på en bra låt och vägen dit kantas av en massa skit.

TD Overdrive är inte sämst, men det känns onekligen som om en konsol med det utmärkta spelutbud som PlayStation2 har till sitt förfogande har bättre spel i samma genre att införskaffa. Gör det.

LOVE ENSTRÖM

FORMAT **PLAYSTATION2** SPELTYP **RACING**
UTGIVARE **INFOGRAMES** UTVECKLARE **PITBULL SYNDICATE** DISTRIBUTION **INFOGRAMES**
SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-2**
ÖVRIGA FORMAT **XBOX**

GRAFIK	Godkänt. Inte särskilt vackert men det fungerar som det ska.	5
LJUD	Musiken skapar ett irritationsmoment med sin mystiska variation.	6
KONTROLL	Att slå i väggarna är bästa sättet att svänga. Hurra!	5
HÅLLBARHET	Trots skenbart stor variation tappar man snart intresset.	4
TOTALT	Står och suktar endast ett par centimeter från godkäntnivån.	4

Civila får se till att gömma sig när jag är ute och vobblar på vägarna.

KOHAN: AHRIMAN'S GIFT

Den här truppformationen går snabbast att förflytta sig med, men sämst att slåss med.

Lyckas man fly till eget territorium, markerat med det vita fältet, med en skadad armé, fylls de tomma leden automatiskt upp med nytt manskap.

Striderna lyckas inte riktigt engagera.

Med ett fort vid en strategisk passage blir det lättare att försvara sig mot angrepp.

Söndra och härska. Ju fler arméer du har, desto bättre går det.

FAKTA

KARTEDITOR

Förutom fem kampanjer och fyrtio andra kartor att spela på, så skickar Timegate Studios med en fullfjädrad karteditor. Med andra ord, om man inte får nog av att spela alla dessa kampanjer och scenarier, kan man göra sina kartor och kriga mot datorspelare, eller motståndare över nätverk och Internet. Flera olika speltyper finns med, bland andra "Bloodbath" och "King of the Hill". Fast i skenet av den stora mängd spelinställningar *Warlords Battlecry II* har, ser Kohans möjligheter ändå rätt sparsamma ut.

TIMEGATE STUDIOS TYCKER UPPENBARLIGEN ATT DET FINNS ALLDELES FÖR FÅ MEDIOKRA REALTIDSSTRATEGISPEL I VÅR VÄRLD.

I en tvådimensionell fantasyvärld har man att välja på fyra olika grupptillhörigheter; Ceyah, Council, Nationalist och Royalist. Som brukligt är har de alla sina specifika trupper och byggnader. Det gäller att bygga upp sin stad, utveckla dess ekonomi genom att utveckla staden, bygga gruvor och så vidare. Ingenting nytt så långt, och faktum är att det låter mer invecklat än vad det faktiskt är.

SÄTT SAMMAN ARMÉER

Fast det gäller ändå att försöka hålla ekonomin i ordning så att det går att laga städer, bygga nya fort och uppgraderingar, och dessutom kunna anställa arméer. Vilka arméer man kan sätta ihop beror på flera faktorer. Dels vilken sida man tillhör, vilka uppgraderingar man har i den stad man ska starta truppen från, samt hur mycket guld man har i kassakistan.

Hur varje armé sedan ska vara sammansatt väljer man själv. Har du ett sågverk kan du använda bågskyttar i din armé, har du en smedja kan du använda lite kraftigare infanteri, och så vidare. Varje armé består av fyra huvudtrupper av en och samma typ och två stödtrupper av olika typer. Som de fyra huvudtrupperna kan man förslagsvis använda tungt infanteri, och som understöd en bågskyttstrupp och en trupp beridna spejare. De olika truppernas färdigheter bör förslagsvis komplettera varandra. Sist men inte minst har varje armé en ledare, en kapten. Under spelets gång träffar man emellanåt på hjältar med erfarenheter och speciella kunskaper som magi och annat och förslagsvis sätter man dessa som ledare för någon armé.

INGA RUSCHER

Förutom arméns sammansättning, formation och erfarenhet är terrängen en sista faktor som avgör hur väl eller illa det går i bataljerna. Och så förstås mängden. Lyckligtvis har Timegate Studios lyckats avvärja "tank rush"-strategin, att bygga en massa arméer så fort som möjligt och storma motståndaren, genom det ekonomiska systemet som begränsar ens handlingskraft i början. För varje stad man intar får man extra skatt från invånarna, och också möjlighet att understödja fler arméer.

Utöver infanteriet, kavalleriet och bågskyttarna finns det några olika specialenheter som magiker, präster och annat som man kan använda som stöd till huvudtrupperna. För att bygga gruvor och annat använder man ingenjörstrupper, och för att bygga nya städer skickar man ut ett koppel nybyggare.

Det går inte att säga att *Kohan: Ahriman's Gift* är ett dåligt spel. Det är inte särskit snyggt, utan har snarast en halvtorr framtoning. Men den allvarligaste bristen är avsaknaden av någon som helst originalitet. Nog kan man tycka att vi realtidsstrateger fått stå ut tillräckligt mycket med likriktning och att vi gjort oss förtjänta av lite mer nytänkande idéer.

Tills dess skulle jag gärna sätta mig framför *Ahriman's Gift*, om det inte hade känts som att jag hade spelat detta spel hundratals gånger förr.

JONNY BERGSTRÖM

FORMAT **PC** SPELTYP **STRATEGI** UTGIVARE **STRATEGY FIRST** UTVECKLARE **TIMEGATE STUDIOS** DISTRIBUTION **WANADOO** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-8**

GRAFIK	Plottrig, föråldrad och småtråkig.	5
LJUD	Inget utöver det mediokra.	5
KONTROLL	Inte helt intuitivt.	6
HÅLLBARHET	Mycket att göra. Om man vill.	5
TOTALT	Endast inbitna realtidsstrateger kan få ut något av det här.	5

AZURIK: RISE OF PERATHIA

ÄR DETTA XBOX SVAR PÅ LINK OCH LARA CROFT?

FORMAT **XBOX** SPELTYP **ACTION**
UTGIVARE **MICROSOFT**
UTVECKLARE **ADRENIUM GAMES**
DISTRIBUTION **TOPTRONICS** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1**

GRAFIK	Stora landskap, men de är relativt odetaljerade och tråkiga.	4
LJUD	Musiken och viktiga personers repliker låter helt okej.	6
KONTROLL	Okej, men långt ifrån perfekt.	5
HÅLLBARHET	Att rädda världen är en ganska tråkig uppgift.	5
TOTALT	Oinspirerande.	4

Azurik är inte bara namnet på det här spelet, utan även på huvudpersonen som ska rädda världen. Han är blå, har pilotglasögon, slåss med ett tveeggat spjut och har dessutom kontroll över de fyra elementen. I början av spelet ställer tyvärr förrädaren Balthazar till det rejält, och Perathias heliga elementskivor sprids över världen. Utan dessa så har Azurik inte längre kvar sina magiska krafter, så det blir till att sätta iväg efter artefakterna illa kvickt.

När man har fått tag på en elementskiva kan man använda sig av elementet den symboliserar för att göra livet lättare. Den första skivan man lägger beslag på är vattenskivan, och med den får Azurik ett spjut som kan släcka eldar. Har man flera skivor så kan man kombinera elementen för att uppnå nya effekter. Detta gör man genom att hålla nere den vänstra analoga knappen på kontrollens undersida, trycka på knapparna som motsvarar de element man vill använda och sedan släppa. Kontrollen i övrigt är okej, men långt ifrån perfekt. Detta är extra synd när en nästan löjlig mängd fiender får för sig att anfalla en samtidigt.

Spelet har en ganska ojämn grafik. Azurik har en rustning som glänser på ett snyggt sätt, och världarnas storlek är hyfsat tilltalande. Däremot är resten tämligen slätstruket, vilket gör att utseendet ändå inte imponerar speciellt. Musiken påminner lite svagt om *Star Wars*, och är faktiskt riktigt bra på vissa ställen. Tyvärr så är den lite för blyg för min smak, och märks för det mesta inte. Rösterna är helt okej – så länge de tillhör viktiga personer som har något vettigt att säga. Bybor som kommer med halvhjärtade "Pretty please, save the world!" kunde jag nog ha klarat mig utan.

Det största problemet med *Azurik: Rise of Perathia* är helt enkelt att det inte är spännande eller medryckande på något sätt. Och ointressanta äventyr är något som jag gärna hoppar över.

VICTOR SJÖSTRÖM

Vem är denne blåfärgade man? Släkting till Nym från Star Wars: Starfighter? En förrymd pikmin? Kanske rentav en smurf på anabola? Teorierna duggar tätt.

Hyfsad musik gör inte ett bra spel.

SIMON THE SORCERER 3D

HEADFIRST DRAR SKAM ÖVER SIG GENOM ATT BESUDLA SIN HITTILLS TREVLIGA *SIMON*-SERIE MED ETT AV DE SENARE ÅRENS VÄRSTA ÄVENTYRSSPEL, *SIMON THE SORCERER 3D.*

Om man nu kan säga att en sådan funnits, så inträffade en guldålder för datoräventyrsspel omkring 1990. Det var främst LucasArts, som på den tiden hette Lucasfilm, som briljerade med sina spel där de två första *Monkey Island*-spelen var de klarast lysande stjärnorna. Även det första och andra *Simon the Sorcerer*-spelet hörde till dessa. Senare års mer sparsamma äventyrsutbud på datorsidan har inte alls nått upp till tidigare nivåer. De två senare *Monkey Island*-spelen är inte rakt av dåliga, men ligger mil efter sina föregångare i de flesta aspekter.

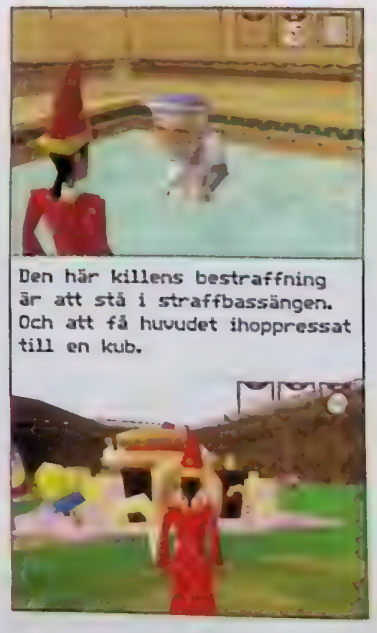
Utvecklarna Headfirst gör med *Simon the Sorcerer 3D* en *Monkey Island*. Ut kastas det klassiska och välteknade 2D-gränssnittet och in hämtas en irriterande 3D-styrning. Fast Headfirst går ett steg längre när de ersätter alltihop, även bakgrunderna, med en hel 3D-värld. En 3D-värld som ser ut som något man skulle ha skämts för till och med om den hade funnits under 90-talets första år. Maken till kala omgivningar har aldrig skådats. Problemlösningsbiten och även humorn, som är två klassiskt viktiga delar av dessa äventyrsspel, är egentligen inte fullt så dåliga. Problemet är att det är svårt att ta handling, skämt och röstagerande på fullt allvar i denna otroligt banala grafiska omgivning som man blir helt förtvivlad av.

För visst har utvecklarna haft åtminstone tio år på sig sedan senast. Och visst har det talats om detta spels utveckling under många år. För mig är det helt ofattbart hur dåligt det i slutändan blivit. Headfirst tillönskas härmed en långvarig skämssemester långt in i glömskans djungel.

JONNY BERGSTRÖM

FORMAT **PC** SPELTYP **ÄVENTYR**
UTGIVARE **ADVENTURE SOFT**
UTVECKLARE **HEADFIRST** DISTRIBUTION **PAN**
SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **SPELARE 1**

GRAFIK	Skäms, Headfirst!	2
LJUD	Simon och de andra karaktärerna har godkända röster.	6
KONTROLL	Krångligt, ologiskt, dåligt.	3
HÅLLBARHET	Ett äventyr man inte upplever två gånger.	2
TOTALT	Besvikelsen är stor, riktigt stor.	2



Den här killens bestraffning är att stå i straffbassängen. Och att få huvudet ihoppressat till en kub.

MOTO GP

TYCKER DU ATT *GRAN TURISMO 3* ÄR FÖR LÄTT? DÅ SKA DU PROVA *MOTO GP* TILL XBOX, SOM FÖR ÖVRIGT INTE HAR NÅGONTING ATT GÖRA MED NAMCOS SPEL MED SAMMA NAMN.

Jag ska vara riktigt ärlig: jag vet inte exakt hur en motorcykel på Grand Prix-nivå beter sig. Men i spelet *Moto GP* är de i alla fall riktigt bråkiga och lever sitt eget lilla liv. Ibland tar det för evigt att byta från vänstersväng till högersväng, och när du vill sluta svänga åt höger så märker du att det liksom nästan är omöjligt.

Det kanske låter värdelöst med en så svårkörd motorcykel, men det är samtidigt sporrande att lära sig hur man ska köra korrekt. Och för den som är envis öppnar spelet upp sig och blir riktigt intressant. Till exempel går det både att åka på bakhjulet och framhjulet genom att man lutar sig framåt eller bakåt och gasar eller bromsar. Men i låga farter är det märkligt svårt att få en bra svängradie, vilket känns som en stor miss av utvecklarna. Annars är fysiken alldeles utmärkt.

Det finns många spelsätt i *Moto GP*. Det vanliga arkadläget och ett mer simulatorbetonat Grand Prix ackompanjeras av tidsutmaningar och *Gran Turismo*-liknande licenstester. Licenstesterna är riktigt svåra, men om du klarar dem så utvecklas din förare som du sedan kan använda när du tävlar i Grand Prix.

Grafiken är helt okej, även om förarna och deras motorcyklar ser lite grovhuggna ut. Då är reprisfilmerna desto snyggare, i sina bästa stunder svåra att särskilja från äkta TV-bilder.

Den svåra utmaningen i att hantera sin motorcykel tillsammans med de många licenstesterna och övriga spelformer gör att *Moto GP* håller riktigt länge – antagligen längre än ditt tålamod. Men har du hela tiden tyckt att *Gran Turismo 3* är mesigt lätt så är det här spelet för dig. ***TOMMY RYDLING***

FORMAT **XBOX** SPELTYP **RACING** UTGIVARE **THQ**
UTVECKLARE **CLIMAX** DISTRIBUTION **KE MEDIA**
SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-4**

GRAFIK	Snygga repriser men kantiga förare och motorcyklar.	6
LJUD	Det sedvanliga motorsurret.	6
KONTROLL	Avancerad och svårbemästrad.	6
HÅLLBARHET	Många svåra utmaningar att tackla.	8
TOTALT	Mycket spelglädje och frustration för pengarna.	6

Det är lätt att hamna utanför banan i det här svåra spelet.

Repriserna är ruskigt snygga.

VIRTUA STRIKER 3

ARKADFOTBOLL ÄR ETT KAPITEL FÖR SIG I SPORTSPELSHISTORIEN. NU HAR SEGA KONVERTERAT SITT SENASTE *VIRTUA STRIKER*-SPEL TILL GAMECUBE.

Virtua Striker 3 är ett renodlat arkadfotbollsspel. Det betyder att det bara finns tre knappar att hålla reda på; markpass, lobbpass och skott. Ingen dribblingsknapp och ingen fartökningsknapp. Bristen på dessa finesser gör att det är mycket svårt att vårda bollinnehavet. Och det blir knappast bättre av att fotbollsplanen är ungefär lika stor som en ishockeyrink i NHL.

Men det finns även positiva egenskaper som kommer sig av spelets arkadursprung. Till exempel är spelet riktigt vackert, och det innehåller inga jobbiga och onödiga sekvenser som drar ned tempot. Och att titta på höjdpunkterna som spelas upp efter matcherna är alltid lika roligt.

Amusement Vision (som också gjort det fenomenala *Super Monkey Ball*) har breddat spelet så att det bjuder på mer hållbarhet än arkadförlagan. Till skillnad från de tidigare spelen kan du till exempel spela två halvlekar (nej, det gick inte förut – helt sjukt). Du kan också ta på dig rollen som coach och försöka ta några gröngölingar ända till VM.

Men det läckra upplägget kan inte dölja att *Virtua Striker 3* har många problem. Målvakterna är fullkomligt idiotiska och dina utespelare vägrar ibland att lyda order. Ofta kan de sluta springa efter en lovande löpboll helt utan anledning – antagligen för att de anser att bollen hamnat utanför deras territorium. Och domaren ska vi bara inte tala om. Blind ibland och fullkomligt godtycklig när han väl hittar korten. Tre utvisade spelare per lag hör till vanligheterna.

Om man skulle ta den här grafiken och göra ett vettigt fotbollsspel av det så skulle det regera. Nu blir det rött kort istället. ***TOMMY RYDLING***

FORMAT **GAMECUBE** SPELTYP **SPORT**
UTGIVARE **SEGA**
UTVECKLARE **AMUSEMENT VISION**
DISTRIBUTION **INFOGRAMES** SLÄPPS **UTE NU**
SPELARE **1-4**

GRAFIK	Åh, så snyggt! Se och lär, Konami och Electronic Arts.	9
LJUD	Att döma av ljudet spelar man med en badboll.	4
KONTROLL	Dribblingar saknas. Bångstyriga spelare som slutar springa efter bollen.	5
HÅLLBARHET	Ta ditt landslag till VM-bucklan. Det räcker ett tag, om du har tålamodet.	6
TOTALT	Arkadfotboll utan bollkontroll.	4

Målvakten gör sitt bästa för att undvika bollen.

Domarens favoritfärg är röd.

NEW LEGENDS

ASKJUTVAPEN OCH KUNG FU-RÖRELSER ÄR MELODIN I DET SLAGSMÅLSBETONADE ÄVENTYRET *NEW LEGENDS*.

I ett framtida Kina vågar bara en av rikets alla landsdelar, Soo, sätta sig upp mot en ond härskare som styr över riket. Sun Soo, prins av Soo, är den vapenkunnige ledartyp som ska ställa allt till rätta.

Med såväl handeldvapen som svärd och andra primitiva vapen är *New Legends* ett slåssbetonat äventyrsspel där bara ett enkelt handhavande av spelkontrollen behövs för att åstadkomma slagsmål med tuffa slagkombinationer. Vapnen tar man från sina nedgjorda fiender under spelets gång, och av dessa kan man använda två åt gången medan ett tiotal får plats i ryggsäcken. Man kan till exempel kombinera en pistol med ett svärd, två svärd med varandra eller kanske en yxa med ett svärd, och så vidare. *New Legends* påminner slagsmålsmässigt om *Oni*, där skjutvapen och primitiva stridstekniker blandas till en trevlig kompott. Dessvärre är stridssystemet *New Legends'* enda riktiga styrka.

FORMAT **XBOX** SPELTYP **ACTION** UTGIVARE **THQ** UTVECKLARE **INFINITE MACHINE** DISTRIBUTION **THQ** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1**

GRAFIK	Trist. Jättetrist.	3
LJUD	Schysst svärdsklirr.	7
KONTROLL	Lätt att slåss och fokusera på fienden.	7
HÅLLBARHET	Stridssystemet räcker inte för att göra *New Legends* till ett fängslande äventyr.	4
TOTALT	Kopplingen beat 'em up och äventyr gick inte hem denna gång.	4

Tuffa slagsmål med en hel del varierade slagkombinationer är temat i actionäventyret New Legends.

Det första man slås av är hur oviktig grafiken verkar ha varit för utvecklarna. Den är inte direkt ful, men alldeles för primitiv för att komma ur en spelkonsol från 2000-talet. Det andra är den tidigare nämnda storyn, som har svårt att behålla min totala uppmärksamhet särskilt länge. Vidare är den artificiella intelligensen hos de följeslagare som emellanåt kämpar vid ens sida dåligt utvecklad. Visst är det kul att vara slagfältets hjälte, men nog kunde man önska sig något större hjälp från ens medhjälpare om de nu över huvud taget ska vara med.

New Legends är ett äventyr med beat 'em up-influenser som inte når särskilt långt.

JONNY BERGSTRÖM

CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS

Man kan inte sky några som helst medel för att komma först i de galna vagnkapplöpningarna.

LIVSFARLIGA VAGNLOPP FRÅN ROMARTIDEN ÄR TEMAT I RACINGSPELET *CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS*.

För nästan 2 000 år sedan var Circus Maximus en av det gamla Roms största förströelser. Förmögna herrar gjorde sig populära bland folket genom att bland annat sponsra våldsamma vagnkapplöpningar. På Circus Maximus, som i dag enbart är en stor avlång gräsplätt i Rom, körde vagnar med kuskar och dragdjur runt varv efter varv. Inte sällan hade loppen dödlig utgång för förlorarna eftersom kuskarna bands fast i vagnarna, samtidigt som kurvorna hade en tendens att välta vagnar som kommit in i för hög fart.

Om just dessa kapplöpningar har Kodiak Interactive byggt spelet *Circus Maximus: Chariot Wars*. Spelet kommer inte att gå till historien som ett av de främsta racingspelen, men erbjuder ändå några timmars underhållning. Kodiak låter tävlingarna utspela sig inte bara på själva Circus Maximus-arenan i Rom, utan också på andra circus- och landsvägsbanor i de mest avlägsna delar av det romerska riket. Förutom själva vagnen med kusk och hästar, så har man också kontroll över en gladiatorliknande kämpe som står längst bak på ekipaget. Med honom är det helt okej att hugga ned allt motstånd som kommer för nära. Det går att byta till ett slags autostyrning av ekipaget, för att man tidvis enbart ska kunna koncentrera sig på att slåss med gladiatorn. Problemet är att autokusken inte bara kör långsamt, utan också har en tendens att ränna rakt fram i skarpa kurvor.

Circus Maximus: Chariot Wars klarar inte att erbjuda mer än några timmars racingunderhållning, mest på grund av en oengagerande kontroll och en irriterande catch up-effekt, där framförvarande ekipage alltid tycks köra långsammare än de bakom. Sällan är det någon som vinner med en större marginal.

JONNY BERGSTRÖM

FORMAT **XBOX** SPELTYP **RACING** UTGIVARE **THQ** UTVECKLARE **KODIAK INTERACTIVE** DISTRIBUTION **KE MEDIA** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-4**
ÖVRIGA FORMAT **PLAYSTATION2**

GRAFIK	Hyfsat utseende.	6
LJUD	Djup amerikansk accent i romarnas förolämpningar.	5
KONTROLL	Kass autokusk. Alltför förlåtande i skarpa kurvtagningar.	5
HÅLLBARHET	Roar endast för stunden.	4
TOTALT	Inget vidare som racingspel.	4

BURNOUT

DET ÄR NUMERA INTE BARA PLAYSTATION2-ÄGARE SOM FÅR CHANSEN ATT SPRIDA SKRÄCK I TRAFIKEN. NU KRASCHAR *BURNOUT* ÄVEN IN I NINTENDOSPELARNAS VARDAGSRUM.

Det här är spelet för oss som tycker att de mer realistiska bilspelen är för tråkiga. *Burnout* belönar våghalsig körning, och missköter man sig i förarsätet så bjuds det på spektakulära seriekrockar. Varje gång man gör något dödsföraktande så fylls en liten mätare nere till vänster på, och när den är full så kan man boosta och bränna ifrån motståndarna smidigare än en oljad utter. När hastigheten ökar så ökar dock naturligtvis även sannolikheten för att man råkar ramma andra trafikanter, vilket visserligen är apkul, men inte speciellt effektivt i längden. Spelet är fint, har småflummig musik och bra kontroll. Tyvärr är det lätt att tröttna på det hela, vilket gör att små pauser i spelandet nästan krävs. PlayStation2-versionen fick en sjua av mig i slutet av förra året, men det var verkligen på gränsen. På grund av tiden som har gått faller betyget nu över till en stark sexa. Spelet är fortfarande inget som håller i längden, men ack så underhållande i små doser.

VICTOR SJÖSTRÖM

FORMAT **GAMECUBE** SPELTYP **RACING** UTGIVARE **ACCLAIM** UTVECKLARE **CRITERION GAMES** DISTRIBUTION **KE MEDIA** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-2** ÖVRIGA FORMAT **PLAYSTATION2**

GRAFIK	Kraschande bilar som glänser fint.	7
LJUD	Annorlunda musik som i alla fall jag gillar.	7
KONTROLL	Skön.	7
HÅLLBARHET	Spelets akilleshäl. Tyvärr.	5
TOTALT	En actionfylld åktur - hur rolig som helst, i alla fall ett litet tag.	6

Lyckas man boosta bort hela sin mätare utan att krocka så har man genomfört en så kallad burnout. Därav spelets titel. Lättare sagt än gjort dock, med tanke på den knepiga trafiken, de elaka motståndarna och Tommy som drar och sliter i en, i hopp om en duell i Gitaroo Man.

Snabbt och läckert. Som en trimmad glass.

XGIII: EXTREME G RACING

I VÄNTAN PÅ *F-ZERO* TILL GAMECUBE ÄR ACCLAIMS FUTURISTISKA MOTORCYKELFEST ETT BRA TIDSFÖRDRIV.

XGIII: Extreme G Racing kom först till PlayStation2, och släpps nu även till Nintendos lilla kub. Det är fortfarande ett snabbt och läckert racingspel med höga farter och vackra banor, men numera med ett extra tillägg i form av stöd för fyra spelare. De imponerande miljöerna är fortfarande detaljerade när man spelar med delad skärm, men loppen flyter inte riktigt lika bra. Kontrollen är skön, men kanske något känslig, vilket man i och för sig vänjer sig vid rätt snart. Jag är dock skeptisk till musiken, som trots att den är bra inte riktigt passar in, helt enkelt eftersom den är för lugn. Och dropparna som träffar kameralinsen när det regnar ser fortfarande mer ut som dammtussar är vatten. Men det gör inte så mycket, för *XGIII: Extreme G Racing* är fortfarande en tjusig och fartfylld upplevelse, och dessutom det bästa spelet i serien.

VICTOR SJÖSTRÖM

FORMAT **GAMECUBE** SPELTYP **RACING** UTGIVARE **ACCLAIM** UTVECKLARE **ACCLAIM** DISTRIBUTION **KE MEDIA** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-4** ÖVRIGA FORMAT **PLAYSTATION2**

GRAFIK	Snabbt och tjusigt.	7
LJUD	Musiken är bra, men saknar tempo.	6
KONTROLL	Känns känslig första loppet, men efter ett litet tag sitter den.	7
HÅLLBARHET	En hög banor och fyraspelarmöjlighet.	7
TOTALT	Vacker fartupplevelse.	7

SPY HUNTER

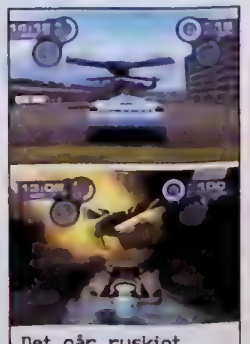
MED TANKE PÅ ATT DEN VÄLUTRUSTADE SUPERBILEN I *SPY HUNTER* KAN UTFÖRA DET MESTA BORDE INTE ETT METERLÅNGT HOPP MELLAN PLAYSTATION2 OCH XBOX ORSAKA NÅGRA STÖRRE PROBLEM.

Mycket riktigt. Allt gick mycket smidigt. Lite för smidigt kan tyckas, installationen till Xbox är nämligen precis som den till Sonys maskin, bortsett från de lite kortare laddningstiderna. Visserligen är inte *Spy Hunter* ett dåligt spel, men man förväntar sig ändå lite mer av Microsofts kraftansträngning. *Spy Hunter* är till och med ett ganska bra spel, jakterna är snabba och intensiva och om man vill klara sig helskinnad genom spelet måste man verkligen ha tungan rätt i mun. Det finns emellertid några små problem. Först och främst förhåller det sig så att det suger att backa. Inte per definition, utan just i *Spy Hunter*. Du måste stanna bilen och sedan återigen börja gasa samtidigt som du trycker bakåt för att kunna färdas baklänges. Minst sagt omständligt och oanvändbart! Utöver detta problem är grafiken inget att hurra för direkt. Egentligen skulle ganska lite behövas för att piffa upp det, nämligen fler och starkare färger. Förhoppningsvis förmår man se bortom dessa två snedtramp om man tillhör de som gillar genren actionfyllda bilspel. För om så är fallet är *Spy Hunter* bland det bästa som finns att tillgå på marknaden.

LOVE ENSTRÖM

FORMAT **XBOX** SPELTYP **ACTION** UTGIVARE **MIDWAY** UTVECKLARE **PARADIGM** DISTRIBUTION **UBI SOFT** SLÄPPS **27 JUNI** SPELARE **1-2** ÖVRIGA FORMAT **GAMECUBE/PLAYSTATION2**

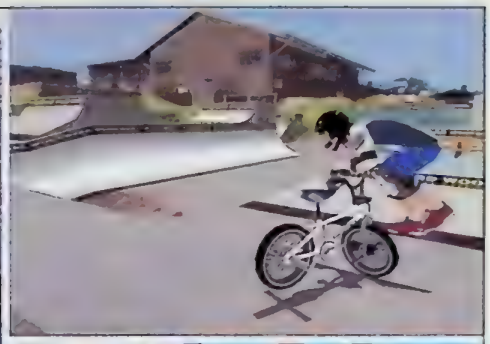
GRAFIK	Det är snabbt och mycket på en gång. Dessvärre är allt ganska grått.	5
LJUD	Balansen är inte vad den borde vara mellan de bra ljudeffekterna och den bra musiken.	6
KONTROLL	Perfekt! Om man kunde backa utan att slita sitt hår.	6
HÅLLBARHET	Att ta sig genom alla uppdrag tar sin tid. Tvåspelarläget är dock inget att dregla över.	7
TOTALT	Spionjakt på hög nivå.	6

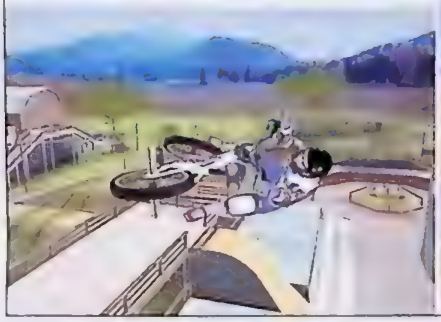


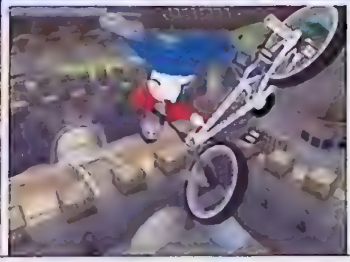
Det går ruskigt snabbt i Spy Hunter, oftast så snabbt att man låter en vägg eller ett annat hinder hjälpa en att bromsa.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

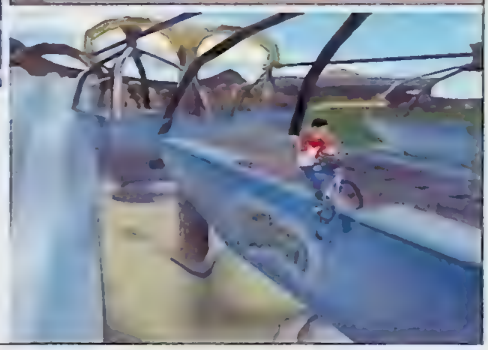
Inga händer, inga händer! Mirra vet hur man skojar till det.







Dave Mirra gör en Superman. Thomas Wiborgh kommer aldrig att göra samma sak.



***DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2* HITTAR TILL GAMECUBE OCH THOMAS WIBORGH FÅR ANLEDNING ATT TA IGEN VERKLIGHETENS UTEBLIVNA SKRAPSÅR.**

Jag äger en BMX. Den har fotpinnar, förstärkt helkromad ram och är i hård konkurrens med Spindelmannen det coolaste jag vet. Tyvärr är jag inte speciellt bra på att göra trick, vilket jag inbillar mig beror på taskiga bromsar. Det gör det egentligen inte. Problemet är att jag har mentala spärrar som inte skulle låta min kropp haka på när cykeln flyger genom luften. Är man som jag ser man antagligen en massa filmer med folk som saknar de där spärrarna, och man spelar spel för att uppleva det man inte kan göra på riktigt. Klassisk verklighetsflykt; precis vad spel har handlat om sedan dag ett. Tyvärr har BMX-spel aldrig varit något särskilt upplyftande kapitel, även om Dave Mirras och Matt Hoffmans inblandning så sakteliga har börjat ändra på det, en utveckling som du kanske redan har läst om i det här numret. *Dave Mirra Freestyle BMX 2* är som intelligenta läsare förstår den andra delen i serien. Det har redan släppts till PlayStation2 och Xbox och är utöver två nya banor exakt samma spel som tidigare.

STEGET FRÅN HAWK TILL MIRRA

Om du som jag har spelat en del snowboardspel och massor av *Tony Hawk's Pro Skater* kan omställningen till cykel resultera i många plågsamma krascher, snyggt animerade av spelets relativt kraftfulla grafikmotor. Brädor har som bekant fördelen att de kan vändas och ändå bemästras. På en cykel kan man förvisso ta nedfarten från en ramp med bakhjulet först och se tillägget "to fakie" adderas till beskrivningen av tricket man nyss utförde, men det är svårt att fortsätta länka trick utan att vända först. Detta, samt en mängd andra trick- och kontrollrelaterade omställningar, måste bemästras innan det blir något flyt i åkandet. Efter ett par timmar sätter jag åtminstone tillräckligt många trick för att slippa rodna när någon kikar över axeln på mig, men *Dave Mirra Freestyle BMX 2* är helt klart en riktig utmaning. Till råga på allt är spelet betydligt svårare att bemästra än *Tony Hawk*-serien, vilket märks redan under de första uppdragen.

INGET NYTT TONY HAWK

Sporten BMX brukar delas upp i två grenar Flatland och Dirt Jump. Jag föredrar den första eftersom den präglas av koncentrerat glädjerus i form av grinds, balansakter och asfalt – och håller mig därför till banor som Financial District, som bjuder på massor av parkbänkar, trottoarkanter och pooler i betong. Lenga hopp finns dock också representerade i spelet, ibland finns de båda till och med på samma bana. Områdena där man åker är väldigt stora, lätt dubbelt så omfattande som i *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Grafiskt sett ligger de båda spelen, tack vare fokus på funktionalitet, nära varandra. Här finns inga fyrverkerier eller avancerade partikeleffekter, men heller ingen sjunkande skärmuppdatering eller magiska föremål som dyker upp och försvinner. Nivån är bra, helt enkelt.

Det finns några saker som gör att marknadens bästa BMX-spel inte är ett nytt *Tony Hawk's Pro Skater*, och det mesta har med kollisionsprogrammering att göra. Ibland fastnar man i föremål, ibland slutar givna hopp och grinds med hakan mot asfalten. Tillsammans med en spelkontroll som inte är riktigt lika genomtänkt som *Tony Hawk's Pro Skater* och ett filmarkiv som skulle behöva utökas gör det att ett tredje Dave Mirra-spel blir någonting att se fram emot. Men tills dess kommer mina vänligt sinnade mentala spärrar att se till att jag spelar det här spelet varje gång fötterna vill ut och cykla.

THOMAS WIBORGH

FORMAT **GAMECUBE** SPELTYP **SPORT** UTGIVARE **ACCLAIM** UTVECKLARE **Z-AXIS** DISTRIBUTION **KE MEDIA** SLÄPPS **UTE NU** SPELARE **1-2**
ÖVRIGA FORMAT: **PLAYSTATION2, XBOX**

GRAFIK	Inte lika realistisk men lika funktionell som *Tony Hawk's Pro Skater 3*.	8
LJUD	Ozzy! Men fler låtar till nästa gång, tack.	6
KONTROLL	Mångsidigt och djupt spelsystem med en bit kvar till förebilden.	7
HÅLLBARHET	Många och enorma banor fulla av utmaningar.	8
TOTALT	Det bästa BMX-spelet hittills.	7

MER EXTREM-SPORT FAKTA

Snart kommer ett nytt spel från Acclaim Max Sports, företagets motsvarighet till Activisions 02. *Aggressive Inline* heter spelet, som ser mycket lovande ut och förväntas ge *Tony Hawk's Pro Skater* en match. Vi kommer förstås att titta närmare på, spela, utvärdera, nedskriva och utgiva allt vi vet så fort det börjar bli dags för premiär.

Aggressive Inline.

Vi fortsätter att vaska fram nya amatörprodu cerade spelvarianter. Roligast denna månad är en kaotisk var ant av Herre på täppan.

Senaste spelversionerna

Listan var aktuell vid pressläggningen den 27 maj.

Unreal Tournament 436
http:// www.unrealtournament.com

Quake III 1.30 Final
http:// www.quake3arena.com

Half-Life 1.1.0.9
http:// www.planethalflife.com

Counter-Strike 1.3
http:// www.counter-strike.net

Deus Ex 1.109f
http:// www.deusex.com

Serious Sam: The Second Encounter
Patch saknas
http:// www.croteam.com

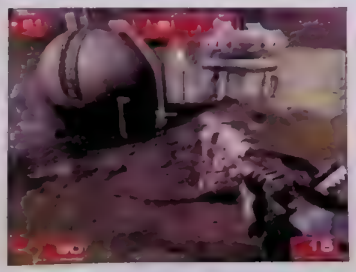
Max Payne 1.05
http:// www.maxpaynecenter.com

Return to Castle Wolfenstein 1.31
http:// www.activision.com/games/wolfenstein

Medal of Honor: Allied Assault 1.11
http:// www.ea.com

MOD, VAR GOD DRÖJ

Vi skulle bara vilja informera om att många modutvecklare nu börjar blicka framåt mot *Unreal Tournament 2003* (som tidigare hette *Unreal Tournament II*). Möjligheterna med den nya motorn lockar, så en del lägger nu utvecklingen på is och väntar tills *Unreal Tournament 2003* är ute innan de fortsätter. Tråkigt på kort sikt, men roligt på lång sikt.



Den som väntar på något gott, och så vidare.

CHAOS UT BETA 4

(UNREAL TOURNAMENT) 58 MB

Chaos UT är en mod som känns lite... kaotisk. Det finns liksom inte något tema i moden i fråga, utan det är mest en massa coola vapen och lite nya finesser som är ihopslängda tillsammans. Men det gör faktiskt inget, för ibland orkar man inte med alla superambitiösa realistiska mods, utan vill bara ha lite roligt actionröj. Och det får man i massor i *Chaos UT*!

Till att börja med så finns det en helt ny vapenuppsättning, och många av vapnen har kluriga funktioner som ger nya taktiska möjligheter när du spelar. Hit hör till exempel det stora svärdet, som du naturligtvis kan hacka sönder motståndarna med, men du kan också hålla in höger musknapp för att parera med det. Du kan avvärja det mesta med det här svärdet, så rätt använt blir det ett mycket bra försvar. Särskilt intressant är det att spela det som kallas "Sword Arena", när samtliga spelare utrustas med dylika svärd och ingenting annat. Klart annorlunda.

Vidare i vapenarsenalen hittar vi ett armborst som kan utrustas med lite olika typer av pilar – och skulle du få slut på pilar så kan du alltid spetsa motståndarna på armborstets bajonett.

Ett lustigt vapen i *Chaos UT* är minorna. De är gula, runda och ser ut som smiley-gubbar. Och de hoppar omkring under glada tjut på jakt efter ett offer. Snipergeväret har modifierats en aning, så det numera har en lite *Matrix*-aktig effekt efter skotten som ser tuff ut. Alla vapen är snyggt gjorda och har härliga ljudeffekter.

Förutom ett gäng nya vapen så innehåller *Chaos UT* ett skönt spelläge som heter King of the Hill, eller Herre på täppan som vi säger här i Sverige. King of the Hill spelas på särskilda banor som innehåller en särskild plats som är "the hill", alltså täppan i fråga. För att vinna en match måste man stå på tappan i ett förutbestämt antal sekunder, till exempel 120. Första att ha befunnit sig på täppan så länge har vunnit matchen, men det är lättare sagt än gjort eftersom alla söker sig till samma plats. Och det går att göra det ännu svårare (och roligare) genom att bestämma att en spelare måste vara helt ensam på täppan för att få tillgodoräkna sig tiden. Annars kan flera spelare samtidigt stå på täppan och tjäna in tid.

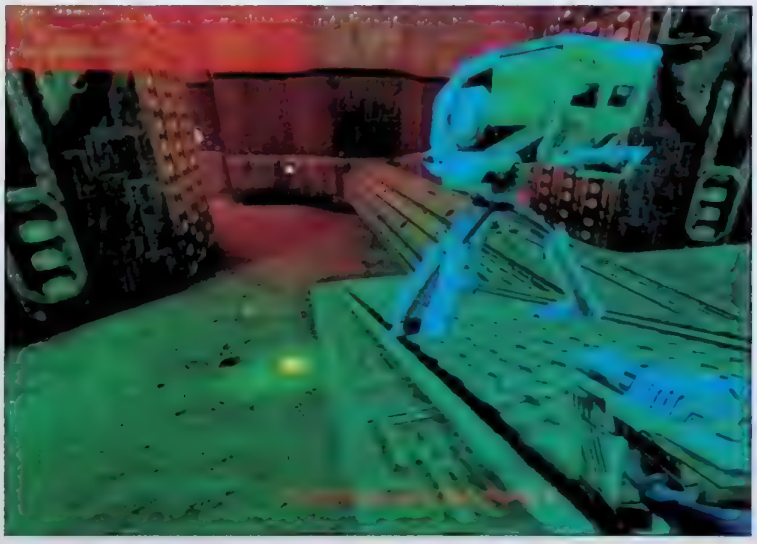
Som om inte det vore nog så går det också att spela King of the Hill på två lag mot varandra. Skillnaden är då att hela ens lag samtidigt måste stå på täppan för att laget ska få tillgodoräkna sig tiden där. King of the Hill är helt klart ett mycket roligt spelläge som bjuder på nya, fräscha strider som tvingar dig att tänka i nya banor.

Det finns en annan sak med *Chaos UT* som är rolig. De är knappast först med påhittet, men jag tycker det funkar särskilt bra här. Jag pratar om den alltid lika populära änterhaken. Det är alltså ett långt rep med en änterhake i ena änden som du kan kasta ut och kroka fast i vad som helst. När kroken har fastnat på en vägg eller dylikt så dras du in mot kroken. Det här är ett lätt sätt att ta sig till platser man annars aldrig skulle nå, och det gör att *Chaos UT* blir ännu mer varierande och roligt. Och skulle du känna dig på förnedringshumör så går det alltid att skjuta iväg änterhaken på en motståndare i stället för på en vägg.

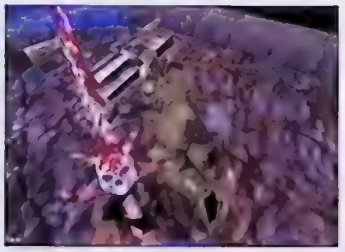
Chaos UT är en underhållande mod som bjuder på många skratt. Framförallt är King of the Hill ett riktigt höjdarsätt att spela Unreal Tournament på. Väl värt en nedladdning, med andra ord.

TOMMY RYDLING

http:// www.planetunreal.com/chaotic



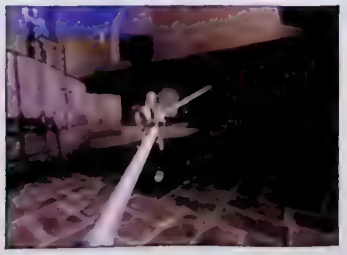
Om du hittar en särskild pryl så kan du montera ett automatiskt kanontorn som skjuter mot alla fiender.

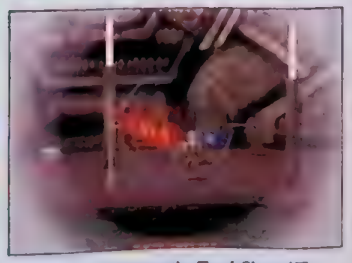


Svärdet är bra både som anfall och försvar.

Herre på täppan är roligare än någonsin.

Har du sett så sota minor förr?





Det är kul med Capture the Flag i *Chaos UT*.

MATRIX MOVES BETA 4 / LAZY MATRIX 2+7/9

315 KB

Det här är inte en mod, utan jag har slagit ihop två mods som passar synnerligen väl tillsammans. Den ena heter *Matrix Moves* och den andra heter *Lazy Matrix*. Tillsammans ger de en upplevelse i *Unreal Tournament* som är mycket nära specialeffekterna i filmen *The Matrix*. Ska man vara noga så är det faktiskt inga fullfjädrade mods, utan de kallas i stället för "mutators". För att använda effekterna som de tillhandahåller så måste du aktivera dem i Mutators-menyn innan du startar en match.

Matrix Moves ger dig tillgång till en hel del akrobatiska trick, som till exempel volter framåt, bakåt och åt sidorna. Dessutom kan du hoppa superhögt och stanna blickstilla i luften i några sekunder. Men det mest häpnadsväckande är att du kan springa på väggarna, precis som i filmen. Tyvärr är denna manöver fantastiskt svår att klara av, och man blir lätt förvirrad när man väl lyckas. Så det är svårt att se någon egentlig användning för väggspringandet, även om det ser läckert ut.

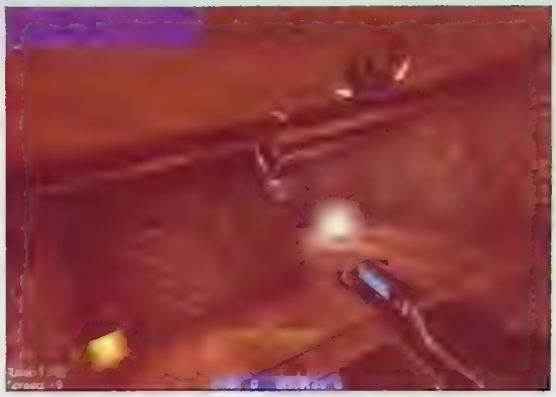
Vad *Lazy Matrix* bidrar med är slow motion-effekter när du skjuter. Spelare som springer omkring ser liksom suddiga ut, och skotten från de olika vapnen smetar ut sig över hela skärmen på ett mycket häftigt vis. Kort sagt måste man säga att de här två programmen tillsammans ger en storartad upplevelse. Men tänk på att det blir roligast att spela mot människor, eftersom botarna aldrig använder de speciella akrobatiktricken.

TOMMY RYDLING

http:// www.planetunreal.com/reactor4

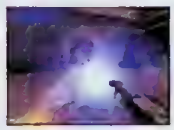
http:// www.planetunreal.com/jtg

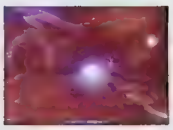
Spelet går liksom i slow motion, och vapnen lämnar *The Matrix*-liknande effekter efter sig. Mycket tufft.



Nu kan du volta i sidled, precis som Keanu Reeves. Men det är minst lika desorienterande för dig själv som för fienden.

Ingen *Matrix*-mod utan möjligheten att springa omkring på väggarna. Men det är svårt att utföra tricket och det har begränsat taktiskt värde.





QUAKE III FORTRESS 2.1

141 MB

Alla mods med självaktning ska ha olika spelbara karaktärer med individuella egenskaper. Det är en mycket bra idé, men möjligen har den gått till överdrift i *Quake III Fortress*. Här möts du nämligen av inte mindre än nio olika spelartyper. Det finns vanliga soldater, eldkastarsoldater, granatkastarsoldater, prickskyttar, ingenjörer, minigunners, agenter och ännu fler att välja mellan.

Spellägena man kan välja mellan är ett slags modifierat Capture the Flag, något som kallas Command Point, samt Capture and Hold. Capture the Flag i *Quake III Fortress* fungerar ungefär som vanligt. Det finns egentligen bara en skillnad, och det är att här ska du inte återvända till din egen flagga med fiendens flagga, utan till en plattform någon annanstans. Command Point innefattar också flaggor, men då flera stycken som man måste sätta ned på olika platser runt om på banan för att få poäng. Capture and Hold, slutligen, påminner mycket om Domination i *Unreal Tournament*. Där ska du med andra ord ta olika punkter på kartan i besittning och hålla dem fria från fiender.

Jag gillar vanligtvis mods av den här typen, men jag tycker att det blir för rörigt i *Quake III Fortress*. Det finns helt enkelt för många spelartyper att välja mellan, och inget av spelsätten känns lika engagerande som till exempel King of the Hill i moden *Chaos UT*. Men okej, om du längtar efter en mod till just *Quake III* så ska jag inte stoppa dig från att ladda hem den. Och banorna är faktiskt riktigt snygga.

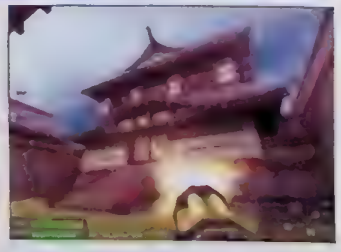
TOMMY RYDLING

http:// www.q3f.com

Välj mellan nio olika spelarklasser i *Quake III Fortress*.

Ingenjören kan bygga upp sådana här automatkanoner.

En ingenjör kommer fram till en förrådsstation. Lägg märke till ingenjörens kamera där han kan se vad automatkanonen hemma i basen ser. Mycket tilligt.



Den japanska banan är mycket snygg. Se bara på det här stiliga huset med det typiskt japanska, svängda taket.

Commodore 64-scenen lever och frodas. Inte mindre än tre nya skivor med spelmusik lanseras i dagarna. Vi lyssnar och minns hur det lät förr i tiden.

INSTANT REMEDY
INSTANT REMEDY

Bakom artistnamnet Instant Remedy döljer sig den svenske killen Martin Andersson. Med osviklig fingertoppskänsla producerar han danceversioner av de bästa och mest älskade Commodore 64-låtarna. Resultatet är slående. Jag menar, personligen får jag sällan lust att dansa, men det som Instant Remedy gör får det att spritta i hela kroppen. Han fångar essensen hos de gamla SID-låtarna och uppgraderar dem till hysteriskt tunga och bombastiska teknolåtar som ingen kan stå emot.

På skivan hittar vi inte mindre än 15 låtar, varav tre är från *The Last Ninja*. Övriga kommer från spel som *Flimbo's Quest*, *International Karate* och *Ghosts 'n' Goblins*. Men den absoluta pärlan på skivan är den blytunga versionen av Rob Hubbards *Commando*. Det är en av de flitigast remixade Commodore 64-låtarna, men ingen kommer i närheten av vad Instant Remedy gör med den. Med lite ordentlig PR och någon frontfigur skulle den lätt kunna bli en discohit.

Alla låtar på skivan är otroligt sköna. Det enda tråkiga är att den underbara *Giana Sisters* inte finns med. Ett extra plus, däremot, för att varje låt har en angivelse om hur många BPM den går i – det här är som sagt dansmusik. Och jag kan inte få nog.

TOMMY RYDLING

Pris: £10,99

http://

REYN OUWEHAND
GALWAY REMIXED

Reyn Ouwehand var själv en rätt populär Commodore 64-musiker på den gamla goda tiden. Bland annat gjorde han musiken till *Last Ninja 3*, *Myth* och *Flimbo's Quest* (samtliga från legendariska System 3).

Men han gör inte bara egen musik, utan gillar att mixa om andras också. Hans förra remixalbum hette *Nexus 6581*, och nu kommer *Galway Remixed*. Temat på skivan är Martin Galway, en annan mycket populär Commodore 64-kompositör. Elva tranceremixer på Galways låtar samsas här. Allihop är riktigt långa, svepande stycken i trancestil, och rekordet tar *Miami Vice*-soundracket på hela tolv minuter. Bland övriga låtar hittar vi *Parallax* (både från introt och in-game), *Yie-Ar Kung Fu II*, *Arkanoid* och *Wizball*. Låtarna är kanske främst valda för att passa till den lite flummiga stilen som den här remixskivan har, och inte för att de utgör pärlorna från Commodore 64:ans glansdagar.

Jag känner mig lite sval till den här skivan. Visst är det proffsigt mixat, visst är clubsoundet konsekvent rakt igenom och visst är det svårt att motstå charmen i melodin från *Parallax* – men för mig räcker det inte riktigt ända fram. Om du verkligen älskar trancemusik så blir du säkert mer övertygad än undertecknad.

TOMMY RYDLING

Pris: £10,99

http://

REMIX 64
REMIX 64

Remix 64 är namnet på en mycket stor site som hänger sig åt remixversioner av gamla Commodore 64-låtar. De som sköter siten har av naturliga skäl kommit i kontakt med de flesta av dagens aktiva amatörmusiker på Commodore 64-scenen. Den här skivan kom till genom att Remix 64 helt enkelt frågade några av sina bidragande musikarrangörer om de ville göra något tillsammans.

Skivan heter också *Remix 64*, och innehåller hela 17 remixade spår – alla med 80-talet som tydligt uttalad influens. Här finns *Ark Pandora* i Mike Oldfield-tappning, *Green Beret* på Vangeliska och *Nemesis the Warlock* så som Depeche Mode kanske skulle ha framfört den. Särskilt rolig är låten *Red Max*, som körts genom Paul Hardcastle-filtret. Paul Hardcastle var ju killen som gjorde Vietnamkrigslåten *19*, och *Red Max* lånar friskt i soundet från sin inspirationskälla. Resultatet är riktigt kul, även om det kanske inte berättigar ett köp.

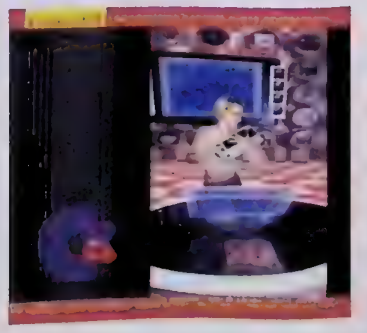
Skivan är formligen fullproppad med synthig 80-talsmusik. Närmare bestämt 74 minuter, och mer får man ju inte plats med. Huruvida man gillar innehållet eller ej är förstås en smaksak. Kvaliteten är knappast lika hög som på Instant Remedys skiva eller *Galway Remixed*, och *Remix 64* ska nog ses som ett lite lattjo album som inte ens försöker ta upp kampen med de tre *Back in Time*-skivorna, som vid det här laget är smått klassiska.

Jag skulle vilja säga så här: köp definitivt Instant Remedys fantastiska skiva, och om du är en tvättäkta samlare som vill ha allt så köper du även *Galway Remixed* och *Remix 64*.

TOMMY RYDLING

Pris: £10,99

http://



AV LOVISA LUNDSTRÖM

Många spelföretag har satsat på bärbara maskiner genom åren. Somliga har nått viss framgång men i längden har ingen hittills på allvar kunnat konkurrera om bärarkraden med Nintendo. Jättarna Sony och Microsoft har inte ens vågat försöka. Nu ger sig koreanska Game Park in i spelet.

GAME PARK 32

Visst. Den är en total rip off. Kan lätt förväxlas med maskinerna som kommer från Game Boy Advance-fabriken. Ändå skiljer den sig från vanliga kopior. Lågbudgetkedjor som H&M säljer sina versioner av designerkläder billigare än förebilderna. Glassföretagen härmar varandras sorter hej vilt, men det är nästan alltid originalen som är godast. Game Park är ingen billig version av Nintendos senaste bärbara maskin. Den kostar några hundra mer, närmare bestämt 1 995 kronor. Dessutom har den bättre och större skärm, något som Nintendo förmodligen valde att sänka standarden något på för att uppnå ett bättre, mer konsumentanpassat pris.

IMPONERANDE SKÄRM

Man kan alltså tycka att koreanska Game Park är lite kaxiga. Men det har de all rätt att vara. Man utmanar inte Nintendo om man inte har något att komma med. Och redan vid en första provspelning imponerar Game Park 32. Maskinen är visserligen skrattretande lik Game Boy Advance. Men den känns mer plastig, har ett något sladdrigt styrkors och ligger inte lika ergonomiskt skönt i handen som Nintendos senaste bärbara konsol. Det glömmer man dock snabbt när man slår på maskinen, ser grafiken på den stora, högupplösta skärmen och hör det kristallklara stereoljudet. En klar bonus är också att man inte störs lika mycket av att saker speglar sig i skärmen som man gör när man spelar Game Boy Advance. Game Park 32 får blålila avspeglingar av exempelvis lampljus och det stör inte lika mycket som gula.

INTE BARA EN SPELMASKIN

Game Park 32 är en så kallad open source-maskin. Det innebär att utvecklaren har gått ut med alla specifikationer på hur maskinen fungerar. Med hjälp av en medföljande USB-kabel kan man koppla ihop maskinen med en PC, och på Game Parks hemsida kan spelare ladda hem mjukvara och utveckla egna spel till maskinen. Köper man till en trådlös så kallad RF-modul kan man även spela i nätverk med upp till fyra personer samtidigt. Enheten fungerar också som mp3-spelare och, om man köper till ett uppdateringskit, personlig handdator med agenda.

FRAMTIDA UTBUD LOVANDE

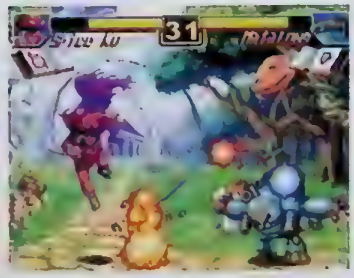
I dagsläget har Game Park cirka 15 spel klara till sin bärbara enhet. Från respekterade tredjepartstillverkare som Capcom väntas både *Mega Man X5*, *Breath of Fire III* och *Street Fighter Alpha 3*. Och ett Hello Kitty-licensierat *Tetris* sägs också vara på väg. Spelen, som kommer att kosta mellan 300 och 500 kronor, ligger på SMC-kort och sätter igång efter kortare laddningstider. Ibland förekommer laddningstider även under spelandets gång.

Bland de färdiga spelen till Game Park 32 märks titlar som *Little Wizard*, *Dungeon & Guarder* och *Astonishia Story R*. Det förstnämnda är ett beat 'em up-spel i ordets rätta bemärkelse. Upplägget är klassiskt, det finns åtta spelbara karaktärer att slåss med och teknikerna är många. Inget nytt under solen alltså. *Dungeon & Guarder* är ett ganska mörkt, sidoscrollande action-äventyr där man med vapen och magier ska försvara sig mot alla fiender man möter. *Astonishia Story R* är, av det vi har sett att döma, ett bedårande rollspel med alla nödvändiga ingredienser. Extremt snygg och detaljerad grafik, bra musik och mycket känsla. Däremot har vi hittills inte sett så mycket originalitet i spelutbudet. Men Game Park 32 är ju ännu bara släppt i Asien. Till Europa och USA förväntas den inte komma förrän till slutet av sommaren. Då kanske Game Park kan erbjuda fler spännande speltitlar. Det återstår att se. I dagsläget kan vi bara glädja oss åt den välkomna konkurrensen som kanske kan innebära ännu bättre bärbara spel och spelmaskiner.

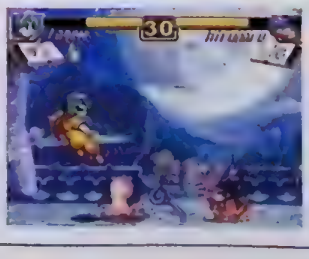
LOVISA LUNDSTRÖM

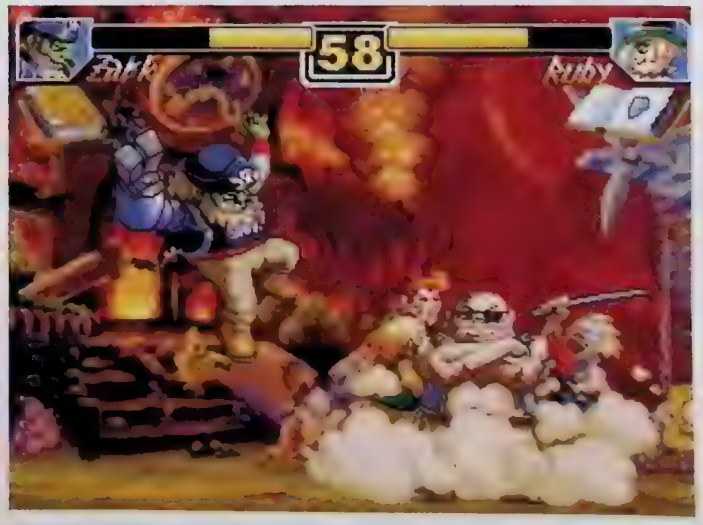
Det är något bekant över Game Park 32...

Stämningen, musiken och grafiken gör *Astonishia Story R* till det kanske mest lovande Game Park 32-spelet hittills.



Little Wizard är en *Harry Potter*-influerad variant av Capcoms och SNK:s klassiska beat 'em up-serier.





Ett av de bästa mångkampsspelen innehöll sporter som skateboardåkning, BMX och frisbee. Vi har funnit *California Games* igen.

CALIFORNIA GAMES

Epyx 1987

Det är något särskilt med att sitta inomhus en perfekt dag i mitten av juli och spela TV-spel. Inte minst om spelet heter *California Games* och låter spelaren utöva klassiska sommarsporter under den stekande västkustsolen. Logiken finns liksom inte där. Och med risk för att låta som det miljöskadade stadsbarn jag har anklagats för att vara så såg ett sommarlov i början av 90-talet ut precis så. När verklighetens solstrålar letade sig in på skärmen tejpade vi upp stora kuddar för fönstren (det fanns inga gardiner i det rummet) och fortsatte spela. Det här är min relation till *California Games*, ett spel som faktiskt lockade fram ett slags sommarkänslor när jag plockade fram det ur garderoben.

GE MÅSEN VAD DEN TÅL

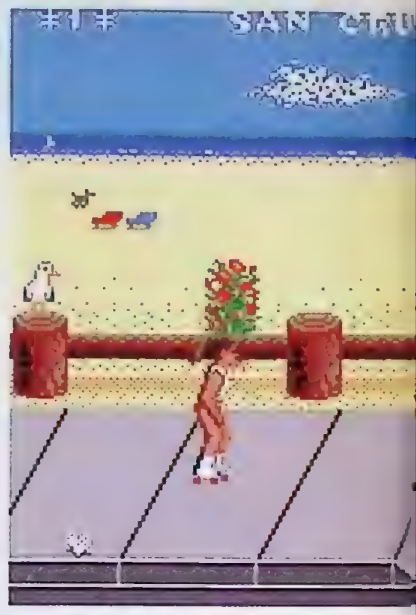
California Games skapades av Epyx, ett företag som sedan länge specialiserat sig på genren och bland annat ligger bakom *Summer Games*, *Winter Games* och *World Games*. Flera av spelen fick också uppföljare, men det är den första delen av *California Games* som de flesta minns. Med grenar som BMX, skateboard, inlines och surfing skulle man med god vilja och lite fantasi kunna hävda att det var ett av de första extremsportspelen.

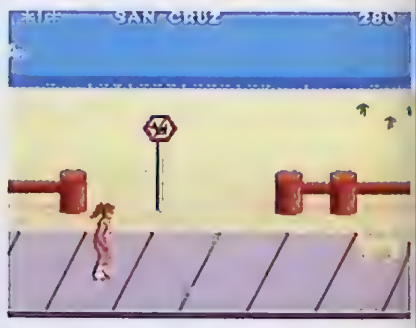
Spelmässigt låg tjusningen i den sanslösa precision som krävdes för att bli bra, något som i alla fall jag tyckte mer om än *Track & Field*-seriens eviga hastighetstryckande. Ett bra exempel var den lite udda sporten Foot Bag, där en kille jonglerar med en boll och kämpar för att hålla den i luften utan att använda händerna. Varje studs på huvudet, fötterna eller axlarna gav några eftertraktade poäng, som sedan kunde drygas ut genom att snurra några varv extra med bollen över huvudet eller knocka en stackars fiskmås medvetslös. Svårighetsgraden i Foot Bag och de andra grenarna låg lite högre än genomsnittet, vilket gjorde att man aldrig riktigt fick känna sig fullärd, men hela tiden fortsatte spela för att putsa rekorden. Mina personliga favoritgrenar var när det begav sig surfing och frisbee, två ganska olika sporter med frustration och vita knogar som enda gemensamma nämnare. Den sistnämnda kändes raffinerad såtillvida att man först fick kasta sin frisbee med hjälp av en kraftmätare som hämtad ur något golfspel, för att sedan också försöka fånga den med hjälp av en lagkamrat. Det var inte lätt, men svårt. Och väldigt roligt.

SPONSRAD AV SANTA CRUZ

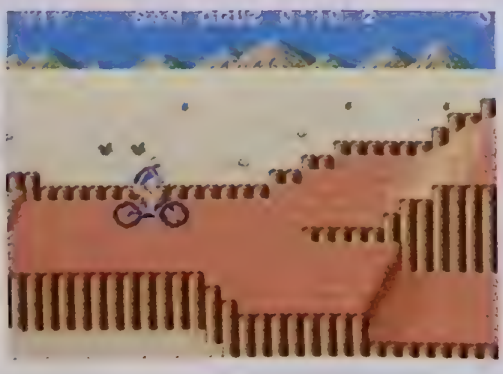
Innan man gav sig ut för att sporta fick man välja en sponsor vars enda uppgift var att skänka lite stil och realism till spelet. Med märken som Kawasaki och Casio föll mitt val givetvis på Santa Cruz Skateboards oavsett om jag skulle ge mig ut i saltvattnet eller slå ihjäl mig på cykelbanan. Den soliga mångkampen konverterades till många olika format med varierande resultat. Atari 2600, Commodore 64, ZX Spectrum, Mega Drive, Lynx, NES och Master System fick olika versioner som grafiskt sett var unika men innehöll samma beprövade grenar. Själv spelade jag på Master System och fick därmed uppleva ett färggrant spel som trots lite statisk grafik imponerade på de flesta som spelade det. Än idag besitter *California Games* något slags märklig charm som får mig att fastna med en oberäknelig pixelbräda under fötterna alldeles för länge, trots att *Tony Hawk's Pro Skater 3* finns på en armlängds avstånd.

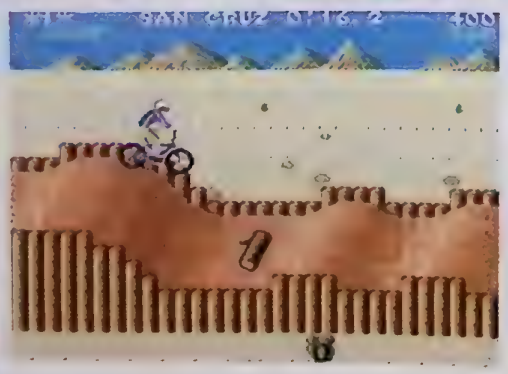
THOMAS WIBORGH

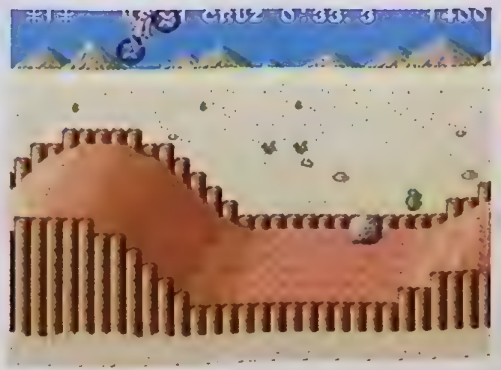




Redan 15 år innan *Kelly Slater's Pro Surfer* var det askul att slåss med vågorna.







Via diverse bottennapp som Freestyler Board, Fighting Arena och annat trams har nu Thrustmaster återvänt till sina rötter. HOTAS Cougar är världens bästa (och dyraste) flygjoystick.

ÅTTA KILO LYX

1993 hände något underbart. Då släppte det amerikanska företaget Thrustmaster sin joystick F-16 FLCS med tillhörande gasreglage. Kritikerkåren och flygspelgalningarna var rörande överens: det här var den bästa och grymmaste joystick som sett dagens ljus.

Tyvärr köptes Thrustmaster upp av Guillemot för några år sedan och började göra produkter som rimmade illa med deras tidigare succéer. I stället för högkvalitativa flygjoysticks har Thrustmaster solkat ned sitt namn med produkter av mer tvivelaktig natur. Jag tänker kanske främst på slagsmålsmattan Fighting Arena, men även på de mindre bra spakarna i Top Gun-serien och skateboardplattan .

Men nu, nio år efter F-16 FLCS, kommer äntligen uppföljaren. HOTAS Cougar är två metallklumpar på sammanlagt åtta kilo med 28 programmerbara knappar. Både spaken och gasreglaget är nästan identiska repliker av det som sitter i riktiga F-16-flygplan. Programmeringsmöjligheterna är oändliga, och det krävs mycket pluggande av den medföljande 180-sidiga manualen innan man ens börjar ana potentialen hos den här monsterprodukten.

Det sköna med att spela flygsimulatorer med HOTAS Cougar är att man nästan aldrig behöver använda tangentbordet längre – alla funktioner man behöver kan läggas upp på spakens eller gasreglagets knappar. Om du verkligen menar allvar med spel som *Flight Simulator 2002*, *IL-2 Sturmovik* och *Falcon 4.0* så är det här det bästa du kan köpa. Det finns bara ett problem: det är också det dyraste du kan köpa. 3 995 kronor får du ge för att känna dig som en riktig stridspilot, och kvaliteten går det inte att ta miste på. Det här är en kompromisslös kvalitetsprodukt där det inte har sparats på några kostnader. Kanske skulle Thrustmaster släppa en budgetversion av HOTAS Cougar för dem som vill ha samma funktionalitet men inte planerar att köra över joysticken med en pansarvagn varje dag?

TOMMY RYDLING

http:// www.thrustmaster.com

Vad skateboardåkarren på bilden inte visste var att en jordbävning snart skulle skaka marken och välta en av bokstäverna i Hollywood-skylten uppe bland bergen. Epyx tog hårt på realism.

FOTNOT:
Handtaget kan lossas från basen, och i framtiden kommer Thrustmaster att släppa nya handtag till HOTAS Cougar. Det ska även komma en ny fjäderuppsättning som inte har så hård centreringsstyrka.

VINN FINAL FANTASY-SAMLING

I DENNA EXKLUSIVA TÄVLING KAN DU VINNA INTE MINDRE ÄN FYRA DELAR I SQUARES OÄNDLIGA FINAL FANTASY-SAGA. TRE LYCKLIGA VINNARE FÅR VARSITT PAKET BESTÅENDE AV KLASSISKA FINAL FANTASY IV, V OCH VI TILL PLAYSTATION, SAMT NYA EPISKA FINAL FANTASY X TILL PLAYSTATION2. SOM OM INTE DET VORE NOG FÅR DU OCKSÅ EN FIN FINAL FANTASY-FIGUR ATT STÄLLA I SPELHYLLAN.

1. ETT AV SQUARES KOMMANDE FINAL FANTASY-SPEL KOMMER ATT VARA HELT ONLINEBASERAT. VILKET?

A. FINAL FANTASY XI
B. FINAL FANTASY XII
C. FINAL FANTASY XIII

2. TILL VILKEN BÄRBAR KONSOL HAR FINAL FANTASY IV KONVERTERATS?

A. GAME BOY COLOR
B. NEO GEO POCKET COLOR
C. WONDERSWAN COLOR

3. VAD HETER KARAKTÄRSDESIGNERN SOM LIGGER BAKOM HUVUDPERSONERNA I FINAL FANTASY X?

A. YOSHITAKA AMANO
B. TETSUYA NOMURA
C. HIRONOBU SAKAGUCHI

FAKTA

För att vara med i tävlingen och ha chans att vinna ett av de tre *Final Fantasy*-paketen måste du skicka svaren på de tre frågorna till oss. Antingen i ett mail till splay@superplay.net, med "Final Fantasy-tavling" i amnesraden eller pa ett vykort till adressen "Final Fantasy-tävling", Super PLAY, 112 85 Stockholm. Vi måste ha ditt svar hos oss senast fredagen den 5 juli 2002. Glom inte att ange namn och adress. Vinnaren presenteras i Super PLAY 08_2002 och eventuell vinstskatt betalas av vinnaren. Lycka till!
Vinnare i Gamecube-tävlingen i Super PLAY 04_2002 blev Anna Johansson i Årsta.

THE THIRD PLACE

BESÖK THE THIRD PLACE TOUR I

GRÖN KONSERT-ARRANGEMANGEN

MALMÖ 26/7 LINKÖPING 27/7 STOCKHOLM 28/7

Häng med på årets hetaste spelturné! Besök The Third Place Tour på Grön konsert
Testa alla de senaste PS2-spelen, tävla och vinn heta priser!

VINN BILJETTER TILL GRÖN KONSERT

Vi lottar ut två inträdesbiljetter till varje stad på Grön Konsert.

Allt du behöver göra att svara på frågan nedanför. Skicka in ditt svar på ett vykort, märkt Grön Konsert till **Super PLAY, 11285 Stockholm** [illegible] tavling@superplay.net. **Senast den 19/7 måste vi ha ditt svar.** [illegible] ange vilken konsert du vill gå på.

Lycka till!

TÄVLINGSUPPGIFT:
Artisterna nedan uppträder på Grön Konsert. Din uppgift är att para ihop dem med rätt låt.

[illegible]

THE THIRD PLACE TOUR 2002:

STCC Munkon 11.12.5

STCC [illegible]

[illegible]

Grön Konsert Malmö 26/7

Grön Konsert Linköping 27/7

Grön Konsert Stockholm 28/7

[illegible]

[illegible]

[illegible]

SUPER PLAY

PS2 PlayStation.2

TIPS

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO Tel: 0300-721 00 Fax: 0300-732 80
SONY HOT LINE Tel: 08-587 822 25 (mån-fre 17.00-21.00)
SEGAKLUBBEN Tel: 08-605 36 11 (mån-tor 17.00-20.00) Fax: 08-605 23 14
E-post: rolf@segaklubben.pp.se
EA KONSUMENTSUPPORT Tel: 08-594 106 80
VISION PARK / INFOGRAMES / KONAMI Tel: 08-605 36 11 (mån-fre)
Fax: 08-605 23 14 E-post: rolf@segaklubben.pp.se
JACK OF ALL GAMES E-post: hotmail@jackofallgames.dk
KE-MEDIA 08-605 36 12 (mån-fre 17.00-20.00)
BONNIER MULTIMEDIA/TOPTRONICS 08-604 48 48 (mån-fre)

SUPER SMASH BROS MELEE

■ GAMECUBE

GÖMDA KARAKTÄRER

Super Smash Bros Melee innehåller inte mindre än elva gömda Nintendo-karaktärer. Super PLAY berättar hur du får fram dem.

Dr Mario
Klara Classic Mode med Mario utan att välja continue. Lyckas du är doktorn din.

Falco
Alla som har spelat *Starfox* vet att den här killen inte är att leka med. För att få slåss med Falco måste du först besegra honom i 100 Man Melee Mode.

Ganondorf
Ganondorf är som bekant ondskan personifierad. För att spela som honom måste du först klara Event 29 och sedan vinna över honom.

Jigglypuff
Att få fram Jigglypuff är rena barnleken. Det enda som krävs är att du klarar Adventure Mode eller Classic Mode.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

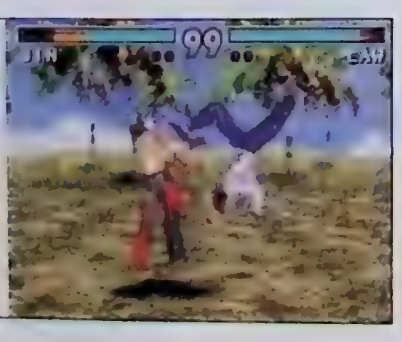
■ PLAYSTATION2

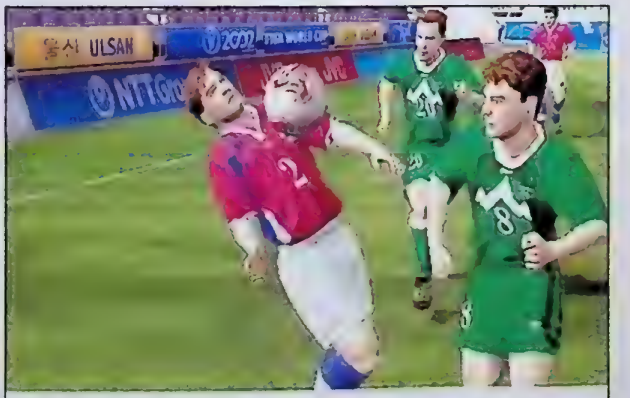
FUNKTION	LÖSENORD
Obegränsad mängd ammunition	FALLOUT
Jet Pack med evig livslängd	38HK
Snabbare karaktär	THEHARE
Odödlig karaktär	MOLITOR
Alla uppdrag spelbara	MBP4UJP

TEKKEN ADVANCE

■ GAME BOY ADVANCE

FUNKTION	KOD/BEDRIFT
Alla karaktärer	Håll B+A intryckta och tryck L, R, R, L, L, Upp, Upp, R
Få fram Heihaci	Klara spelet med samtliga nio karaktärer.
Två nya spelsätt	Klara Arcade Mode med Heihaci.





FIFA FOTBOLLS-VM 2002

■ PLAYSTATION2

NYTT LAG	VINN VM MED
Europa-lag	Lag från Europa och Oceanien
Amerika-lag	Lag från Nord- och Sydamerika
Afrika-lag	Lag från Afrika

Link som ung
Klara Classic Mode med 10 olika karaktärer, varav två måste vara Link och Zelda. När du har besegrat Link som ung kan du välja honom i huvudmenyn.

Luigi
Efter uppvärmningen i *Luigi's Mansion* är den hariga rörmokaren redo för nya utmaningar. Innan du kan spela som honom måste du dock visa dig på styva linan. Börja med att välja Adventure Mode. Se därefter till att klara en bana på en tid som ger siffran 2 i sekundmätaren (exempelvis 03:12:43). Har du gjort rätt väntar en fight mot Luigi och Peach. Besegra dem och fortsätt sedan spela vidare tills du har klarat Adventure Mode. När du har besegrat Luigi för sista gången blir han en valbar karaktär i huvudmenyn.

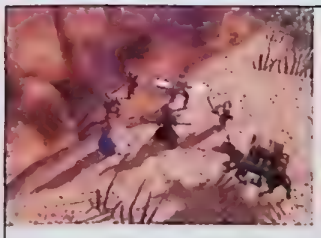
Marth
Tycker du att Marth verkar vara ett spännande alternativ? I sådant fall ska du klara Classic Mode med alla 14 ursprungliga karaktärer (alltså inga gömda). När detta är avklarat kommer Marth att utmana dig. Om du vinner striden blir han valbar. Ett annat sätt att få fram Marth är att använda varje karaktär i VS Mode.

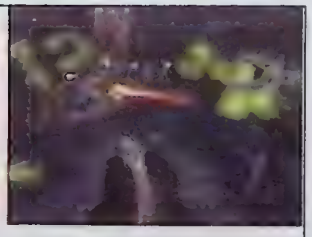
Mewtwo
Mewtwo är mångas favorit-Pokémon. För att få spela som honom måste du antingen spela VS Mode i 20 timmar eller ställa upp i 700 fighter i samma spelläge. Så fort något av kraven är uppfyllt kommer Mewtwo att utmana dig. Lyckas du besegra honom är han din.

Mr. Game & Watch
Tro det eller ej, man kan faktiskt få fram den lilla krabaten som i början av 80-talet brukade husera i Nintendos Game & Watch-titlar. Det finns tre sätt att göra det på. (1) Klara både Classic Mode och Adventure Mode med samtliga karaktärer (inklusive de gömda).(2) Klara Target Test med samtliga karaktärer (inklusive de gömda). (3) Ställ upp i 1000 slagsmål i VS Mode.

Pichu
För att få tillgång till Pichu måste du klara Event 37 (Legendary Pokémon) och besegra den lilla krabaten.

Roy
För att få fram Marths polare Roy behöver du bara klara Adventure Mode med Marth och gå segrande ur slutstriden.





DUNGEON SIEGE
■ PC

FUNKTION	LÖSENORD (SKRIVS IN UNDER SPELETS GÅNG)
Aktivera fusk	+-
Stäng av fusk	-
Osårbar	+zool
Sex stycken magier	+sixdemonbag
Ingen dimma	+loefervision
9 999 999 guld	+checksinthemail
Alla vapen får 100 meters räckvidd	+sniper

AKTUELLA RELEASER

DEN HÄR LISTAN INNEHÅLLER SAMTLIGA SPEL SOM HAR SLÄPPTS ELLER SLÄPPS I SVERIGE UNDER PERIODEN MAJ - JULI 2002.

[illegible]

4X4 EVOLUTION 2 – 19 JUN
AKIRA PSYCHO BALL – 28 JUN
BARBARIAN – 05 JUN
BRITNEY SPEARS DANCE BEAT – 19 JUN
CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINES – 26 JUN
COMMANDOS 2 – 26 JUN
DAVID BECKHAM SOCCER – 07 JUN
DEUS EX – 19 JUN
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATE – 12 JUN
F1 2002 – 06 JUN
FREEKSTYLE – 25 JUL
FREQUENCY – 26 JUN
GITAROO MAN – 26 JUN
GRAN TURISMO CONCEPT – 17 JUL
JADE COCOON 2 – 06 JUN
LE TOUR DE FRANCE – 21 JUN
LEGEND OF ALON DAR – 04 JUL
LEGO FOOTBALL MANIA – 27 JUN
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE – 06 JUN
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE – 19 JUL
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING – 05 JUN
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION – 18 JUL
PAC–MAN WORLD – 17 JUL
PRISONER OF WAR – 28 JUN
RALLY CHAMPIONSHIP – 12 JUN
RIDING SPIRITS – 13 JUN
SLAM TENNIS – 21 JUL
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT – 19 JUN
SPIDER–MAN: THE MOVIE – 07 JUN
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE – 19 JUN
SVEN GÖRAN ERIKSSON WORLD CUP MANAGER – 07 JUN
TD OVERDRIVE – 28 JUN
TETRIS WORLDS – 14 JUN
TIGER WOODS PGA TOUR 2002 – 20 JUN
TOCA RACE DRIVER – 17 JUL
TRANSWORLD SURF – 05 JUL
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – 06 JUN
VIP – 18 JUL
V-RALLY 3 – 21 JUN
VAMPIRE NIGHTS – 12 JUN

[illegible]

CAPCOM VS SNK PRO – 12 JUL
DELTA FORCE: URBAN WARFARE – 27 JUN
DIGIMON DIGITAL CARD BATTLE – 05 JUL
DIGIMON RUMBLE ARENA – 05 JUL
FORMULA ONE ARCADE – 17 JUL
PLANET OF THE APES – 27 JUN
RAINBOW SIX: LONE WOLF – 27 JUN
SPEC OPS AIRBORNE – 31 JUL
SVEN GÖRAN ERIKSSON WORLD CUP CHALLENGE – 07 JUN
SVEN GÖRAN ERIKSSON WORLD CUP MANAGER – 07 JUN
TROPHY CHASE – 19 JUN

[illegible]

4X4 EVOLUTION 2 – 05 JUN
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER – 18 JUL
CHASE – 27 JUN
COMMANDOS 2 – 15 JUN
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX – 07 JUN
DAVID BECKHAM SOCCER – 07 JUN
GAUNTLET: DARK LEGACY – 13 JUN
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4 – 14 JUN
GUN METAL – 21 JUN
HUNTER: THE RECKONING – 21 JUN
LEGENDS OF WRESTLING – 12 JUN
LOTUS CHALLENGE – 03 JUL
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING – 14 JUN
RED CARD SOCCER 20–03 – 06 JUN
SPIDER–MAN: THE MOVIE – 07 JUN
SPLASHDOWN – 19 JUL
SPY HUNTER – 27 JUN
TD OVERDRIVE – 28 JUN
TOCA RACE DRIVER – JUN

[illegible]

18 WHEELER – 05 JUN
4X4 EVOLUTION 2 – 19 JUN
F1 2002 – 04 JUL
JEREMY MCGRATH 2002 – 12 JUN
LEGENDS OF WRESTLING – 12 JUN
LOST KINGDOMS – 28 JUN
PIKMIN – 14 JUN
RED CARD SOCCER 20–03 – 27 JUN
RUNE – 30 JUN
SMUGGLER'S RUN 2 – 31 JUL
SPIDER-MAN: THE MOVIE – 07 JUN
SPY HUNTER – 27 JUN
WORMS BLAST – 27 JUN
LUIGI'S MANSION – 03 MAJ
NBA COURTSIDE 2002 – 24 MAJ
NHL HITZ 20-02 – 16 MAJ
RED CARD SOCCER 20-03 – 16 MAJ
SIMPSONS ROAD RAGE – 16 MAJ
SONIC ADVENTURE 2: BATTLE – 03 MAJ
SPY HUNTER – 16 MAJ
STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER – 03 MAJ
SUPER MONKEY BALL – 03 MAJ
SUPER SMASH BROS MELEE – 24 MAJ
TARZAN FREERIDE – 03 MAJ
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 – 03 MAJ
UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK ADVENTURES – 03 MAJ
WAVE RACE: BLUE STORM – 03 MAJ
VIRTUA STRIKER 3 – 24 MAJ
WORMS BLAST – 23 MAJ

[illegible]

BONX – 04 JUL
BREATH OF FIRE II – 27 JUN
BRITNEY SPEARS THE GAME – 19 JUN
CAR BATTLER JOE – 27 JUN
COLIN MCRAE RALLY – 20 JUN
CRAZY CHASE – 30 JUN
CUBIC JUGGLER – 19 JUN
DAVIS CUP TENNIS – 07 JUN
DOKAPON MONSTER HUNTER – 20 JUN
DUKE NUKEM: FOREVER AND A DAY – 05 JUN
FIFA 2002 – 20 JUN
GREMLINS UNLEASHED – JUN
GT ADVANCE 2 – 19 JUN
KONG: THE ANIMATED SERIES – 04 JUL
LEGO FOOTBALL MANIA – 27 JUN
MATT HOFFMAN PRO BMX 2 – 30 JUN
MEDABOT TYPE A: METABEE – 25 JUL
MEDABOT TYPE A: ROKUSHO – 25 JUL
MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION – 18 JUL
MR DRILLER 2 – 21 JUN
PINBALL CHALLENGE DELUXE – 27 JUN
PORTAL RUNNER – 30 JUN
PRO TENNIS WTA TOUR – 28 JUN
PUNCH KINGS – 19 JUN
SABRINA – 06 JUN
SPEEDBALL 2 – 14 JUN
SPIDER–MAN: THE MOVIE – 07 JUN
SPY HUNTER – 27 JUN
STAR FIGHT – 27 JUN
STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES – 26 JUN
STREET FIGHTER ALPHA 3 – 20 JUN
STUART LITTLE 2 – JUL
TIGER WOODS PGA TOUR 2002 – 04 JUL
TOP GUN – 28 JUN
VIP – 18 JUL
V–RALLY 3 – 21 JUN
WORMS BLAST – 13 JUN
WORMS WORLD PARTY – 20 JUN
ZOE: FIST OF MARS – 07 JUN
ZOO CUBE – 17 JUL

[illegible]

DRAGONBALL – JUN

[illegible]

4X4 EVOLUTION 2 – 05 JUN
AGE OF WONDERS 2 – 19 JUN
ATARI UNREAL: EPISODE 2 – 07 JUN
BATMAN VENGEANCE – 25 JUL
BRITNEY SPEARS DANCE BEAT – 26 JUN
CYCLING MANAGER 2 – 21 JUN
DELTA FORCE: DAGGER TASK FORCE – 27 JUN
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT – 05 JUN
EUROFIGHTER TYPHOON OPERATION ICE BREAKER – 14 JUN
F1 2002 – 06 JUN
FREEDOM FORCE – 20 JUN
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4 – 21 JUN
ICEWIND DALE II – 24 JUL
KOHAN: BATTLES OF AHRIMAN – 14 JUN
LEGO FOOTBALL MANIA – 20 JUN
MAFIA – 31 JUL
MASTERS OF ORION III – 28 JUN
NEVERWINTER NIGHTS – 28 JUN
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE – 28 JUN
SPIDER–MAN: THE MOVIE – 07 JUN
SUM OF ALL FEARS – 18 JUL
TACTICAL OPS – 07 JUN
TETRIS WORLDS – 21 JUN
TOCA RACE DRIVER – JUN
UNREAL TOURNAMENT 2003 – 28 JUN
WILLIAMS F1 TEAM DRIVER – 21 JUN
ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS – 14 JUN

[illegible] med kort varsel.

Topp LISTOR

Alla listor utom Japanlistan sammanställs av branschtidningen Manual och baseras på försäljningsstatistik från mer än 300 återförsäljare från hela Sverige.

SVERIGE/MAJ [MULTI]

1	(1)	The Sims: On Holiday [PC]
2	(–)	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II [GC]
3	(–)	Luigi's Mansion [GC]
4	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002 [PS2]
5	(5)	Half-Life: Third Generation [PC]
6	(–)	Dungeon Siege [PC]
7	(–)	Halo [XB]
8	(–)	The Sims: Hot Date [PC]
9	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002 [PC]
10	(8)	Jedi Outcast: Jedi Knight II [PC]

SVERIGE/MAJ [PS/PS2]

1	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002 [PS2]
2	(–)	Virtua Fighter 4 [PS2]
3	(1)	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty [PS2]
4	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002 [PS]
5	(2)	Final Fantasy VI [PS]
6	(3)	Grand Theft Auto III [PS2]
7	(5)	Ico [PS2]
8	(–)	FIFA 2002 [PS2]
9	(8)	Worms World Party [PS]
10	(6)	Time Crisis II [PS2]

SVERIGE/MAJ [XB]

1	(1)	Halo
2	(3)	Rallisport Challenge
3	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002
4	(2)	Dead or Alive 3
5	(4)	Amped
6	(5)	Project Gotham
7	(6)	Max Payne
8	(9)	Wreckless
9	(10)	Tony Hawk's Pro Skater 3
10	(7)	NHL 2002

SVERIGE/MAJ [GC]

1	(–)	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II
2	(–)	Luigi's Mansion
3	(–)	Super Monkey Ball
4	(–)	Sonic Adventure 2: Battle
5	(–)	Wave Race: Blue Storm
6	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002
7	(–)	Tony Hawk's Pro Skater 3
8	(–)	ISS 2
9	(–)	Crazy Taxi
10	(–)	Burnout

SVERIGE/MAJ [GBA/GBC]

1	(9)	Super Mario Advance 2: Super Mario World [GBA]
2	(1)	Pokémon Crystal [GBC]
3	(4)	Sonic Advance [GBA]
4	(–)	Spyro: Seasons of Ice [GBA]
5	(–)	Monsters Inc [GBC]
6	(2)	Crash Bandicoot XS [GBA]
7	(5)	Pokémon Gold [GBC]
8	(–)	Castlevania: Circle of the Moon [GBA]
9	(7)	Harry Potter och de vises sten [GBA]
10	(–)	Tekken Advance [GBA]

SVERIGE/MAJ [PC]

1	(1)	The Sims: On Holiday
2	(5)	Half-Life: Third Generation
3	(–)	Dungeon Siege
4	(3)	The Sims: Hot Date
5	(–)	FIFA Fotbolls-VM 2002
6	(7)	Jedi Outcast: Jedi Knight II
7	(4)	The Sims
8	(2)	Heroes of Might and Magic IV
9	(6)	Medal of Honor: Allied Assault
10	(8)	The Sims: House Party

JAPAN/VECKA 19 [KONSOL]

1	(–)	Winning Eleven 6 [PS2]
2	(–)	Zion Independence War [PS2]
3	(2)	Kingdom Hearts [PS2]
4	(–)	2002 FIFA World Cup [PS2]
5	(–)	Nechu Professional Baseball 2002 [PS2]
6	(5)	One Piece Grand Battle 2 [PS]
7	(–)	Mega Man Zero [GBA]
8	(–)	Prince of Tennis: Johnny Boys Academy [GBA]
9	(3)	Super Robot Taisen Impact [PS2]
10	(–)	Zettai Zetsumei [PS2]

Listan baseras på konsolspelsförsäljningen i Japan.

SUPER PLAY 05_2002
Magi! Stora recensioner av *Final Fantasy IV, V* och *X. Final Fantasy XI* förspelat. Exklusiv intervju med Nobuo Uematsu. Stor artikel om *Neverwinter Nights*. DVD med 21 trailers och 13 minuter om *Metal Gear Solid 2*. OBS priset är 49 kr.

SUPER PLAY 04_2002
Det stora Gamecube-numret. *Luigi's Mansion, Star Wars Rogue Leader, Wave Race: Blue Storm* och *Super Monkey Ball* recenserade. Dessutom exklusiva intervjuer med PlayStations pappa och teamet bakom *Xenosaga*.

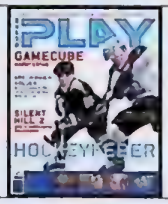
SUPER PLAY 03_2002
Konsolkrig. Xbox, Gamecube eller PlayStation2; vilken konsol ska du köpa? *Virtua Fighter 4* möter *Dead or Alive 3*. Ice; intervju och recension. På besök hos LucasArts.

SUPER PLAY 02_2002
Det stora Xbox-numret. Sju sidor om Microsofts monstermaskin, plus stora recensioner av *Halo, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing* och *Amped*. Dessutom besökte vi segofabriken Square.

SUPER PLAY 01_2002
Den definitiva recensionen av *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Spelåret 2002 – spelen du inte får missa. Med tidningen följer dessutom vår första superexklusiva DVD-skiva, med 16 trailers, 84 bilder och en dokumentär. OBS priset är 49 kr.

SUPER PLAY 12_2001
Stort julnummer. Årets spel 2001 – hela listan. 40 recensioner. Spelen som borde bli film. Game Over för SNK. *Jak and Daxter*; intervju och recension.

SUPER PLAY 11_2001
Japan-Jens eller Klan-Krister, vilken spelartyp är du? Dessutom hela historien om *Castlevania*, intervju med mannen bakom *Soul Calibur II* samt stora recensioner av *Civilization III* och *Devil May Cry*.

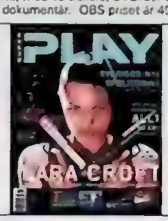


SUPER PLAY 10_2001
Det stora NHL-numret, med intervju, recensioner och återblickar. Dessutom hårdtestar vi Gamecube med premiärtitlarna *Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm* och *Super Monkey Ball*. Dessutom *Silent Hill 2* och världens bästa spelbutik.

SUPER PLAY 09_2001
Stort skräcknummer med skräckslaget mellan *Resident Evil* och *Alone in the Dark* och en intervju med teamet bakom chockspelet *Silent Hill 2*. Dessutom: det ultimata speltestet och möte med Sid Meier om *Civilization III*.

SUPER PLAY 08_2001
Unik *Metal Gear Solid 2*-intervju. Dessutom minns vi 32 arkadklassiker i vår nostalgiartikel. Slutet på en era, testar *Anarchy Online* och spelens *The Matrix, Max Payne*. Och så har vi sett framtiden på bio; *Final Fantasy: The Spirits Within*.

SUPER PLAY 07_2001
Världsexklusiv intervju med *Tekken 4*-teamet. Nintendo-maskinerna du aldrig fick se. Skateboardproffset Tony Hawk om sitt nya spel. Dessutom recenserade vi *Gran Turismo 3*, mindes Mega Man och testade *Half-Life: Blue Shift*. Med mera.



SUPER PLAY 06_2001
Super PLAYs nylansering. Vi var på världens största spelmässa E3, skrev 40 års spelhistoria, intervjuade en levande Lara Croft, testade framtidens Nintendo-spel, följde utvecklandet av Game Boy Advance och recenserade massor av spel.

SUPER PLAY 63
Vi testar Game Boy Advance och sex av de spel som släpps vid Sverigepremiären. Dessutom intervjuar vi mannen bakom *Crazy Taxi*, smygtittar på *Harry Potter*-spelen och recenserar *Alone in the Dark: The New Nightmare* med flera.

SUPER PLAY 62
Star Wars-special! Vi recenserar *Starfighter* och *Battle for Naboo* samt minns *Super Star Wars*. Dessutom intervjuar vi Peter Molyneux om *Black & White*, recenserar skandalomsusade *Conker's Bad Fur Day* och provkör *Daytona USA 2001*.

SUPER PLAY 61
Vi recenserar *Pokémon Gold* och *Silver*, intervjuar teamet bakom spelen, hälsar på *The Getaway*-teamet i London, kör rally med utvecklarna bakom *World Rally Championship 2001* och hyllar Sega. Dessutom: guide till vapnen i *Final Fantasy IX*.

SUPER PLAY 59
Vi recenserade *Final Fantasy IX*, testade *Metal Gear Solid 2* och intervjuade mannen bakom *Daytona USA 2001*. Dessutom besökte vi spelutdningen Famitsu samt guidade er genom *Shenmue*.

SUPER PLAY 57
Det stora PlayStation2-numret. Sonys historia från starten till idag. Intervjuer med människorna bakom *Wipeout Fusion, Gran Turismo 3* och *Shadow of Memories*. Recensioner av *Ridge Racer V, Tekken Tag Tournament, SSX* med flera.

SUPER PLAY 56
Vi betygsatte Nintendos efterlängtade uppföljare *Legend of Zelda: Majora's Mask*, intervjuade producenten till *Driver 2* och hyllade två klassiska 2D-spelsener. Dessutom recenserade vi *Mario Tennis, Chrono Cross, Perfect Dark* med flera.

SUPER PLAY 55
Vi besökte Nintendo Space World och bevittnade världspremiären av Gamecube och provspelade Game Boy Advance. Dessutom kartlade vi Segas globala nätverk och spelen till, samt intervjuade de nio utvecklingsteam som är det nya Sega.

SUPER PLAY 54
Vi spelade *Final Fantasy IX* och hänfördes av den efterlängtade uppföljaren. Dessutom varmde vi upp inför OS-spelen, besökte franska Dream Works, provkörde Yu Suzukis Ferrari-simulator och recenserade massor av spel.

SUPER PLAY 52
Konsolkriget började och vi rapporterade från slagfältet E3. Dessutom träffade vi Hideo Kojima och ågnade 12 sidor åt hans *Metal Gear*-serie. Och så recenserade vi *Perfect Dark*.

SUPER PLAY 51
Det första stora PlayStation2-numret. Med våra åsikter om superkonsolen och långa intervjuer med personerna bakom *Ridge Racer V* och *Tekken Tag Tournament*. Plus ett exklusivt reportage från Tokyo Game Show.

SUPER PLAY 50
Det extra tjocka jubileumsnumret innehåller den kompletta listan över världens 50 bästa konsolspel genom tiderna, med *Super Mario 64* i toppen, plus en 14 sidor lång lektion i TV-spel.

SUPER PLAY 49
Det stora musiknumret, med djupgående intervjuer och långa artiklar om musik- och dansspelen som är på väg hit. Dessutom infiltrerade vi Nintendos högkvarter för att testa *Perfect Dark* och pratade med Game Arts om deras två *Grandia*-äventyr.

SUPER PLAY 42
Tema TV-spelsvåld. En genomgång av Capcoms skräckspel, recensioner av *Silent Hill* och *Quake II* och en tillbakablick på Snatcher. Plus en artikel om alla de farliga spelen och hur de påverkar oss.

SUPER PLAY 40
Vi firade världspremiären av *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* med en exklusiv recens av *Episode I Racer* och en återblick på det första *Star Wars*-arkadspelet. Dessutom presenterade vi världens tio största spelhjältar.

DEN KOMPLETTA GUIDEN TILL DE 150 MONSTREN PRIS 59 KRONOR (INKLUSIVE FRAKT)

MÄNGDRABATT!
KÖP TRE ELLER FLER BETALA 34 KR/ST
(DVD-NUMRET 10 KRONOR EXTRA = 44 KR VID MÄNGDRABATT)

ÄR DIN SAMLING KOMPLETT?

SUPER PLAY **1–39, 41, 43–48, 53, 58** och **60** är tyvärr slutsålda, men annars har du nu chansen att köpa gamla nummer av Sveriges ledande speltidning för endast 39 kronor styck. (Med DVD – 49 kronor) Fyll i din beställning på kupongen nedan. Du kan också faxa in kupongen eller en avskrift på faxnummer 08 – 692 66 16, beställa per telefon 08 – 650 84 30, på Internet **www.medstroms.se/shop** eller via e-post: **postorder@medstroms.se** Betalningsvillkor 20 dagar netto.

Super PLAY: _____ Antal: _____ Pris: _____
Super PLAY: _____ Antal: _____ Pris: _____
Super PLAY: _____ Antal: _____ Pris: _____
Super PLAY: _____ Antal: _____ Pris _____
Super PLAY+DVD: _____ Antal: _____ Pris: _____
Pokémonguide. _____ Antal: _____ Pris: _____

Summa kronor: _____

Namn _____
Eventuellt företag _____
Adress _____
Postnummer/Ort _____
Telefon _____
Målsmans underskrift om du är under 18 år _____

Frankeras ej
Super PLAY
betalar portot

SVARSPOST
350 237 718

112 85 STOCKHOLM

HALLÅ!

Kollade igenom några gamla nummer av Nintendo-Magasinet efter att ha läst Tobias ledare i Super PLAY 04_2002. När jag kom till det sista numret vaknade två frågor som jag har undrat över sedan dess. Vet inte om ni kan svara på detta men jag vet då inte vem jag annars skulle kunna fråga, så jag gör ett försök i alla fall. 1. Var kan jag få tag på *Zelda*-serien som var med i Nintendo-Magasinet? Vet att svaret på den frågan fanns i ett gammalt nummer av Super Power, men jag har inte kvar den tidningen. 2. I det allra sista numret av Nintendo-Magasinet (7-8 1994) står det "...dessutom en stor överraskning!" på sista sidan, som handlar om vad som skulle vara med i nästa nummer. Var den överraskningen att det inte kom några fler nummer av Nintendo-Magasinet eller? Har alltid undrat över det.

HENRIK BERGMAN

HEJ HENRIK!

Klart att vi kan hjälpa dig med svaren. 1. Atlantic Förlags AB (som gav ut Nintendo-Magasinet, Super Power och de första 48 numren av Super PLAY) hade bara rättigheterna att publicera Shotaro Ishinomoris serie *The Legend of Zelda: A Link to the Past* i Nintendo-Magasinet, så utgivningen upphörde samtidigt som tidningen lades ned. Den kompletta serien publicerades i den amerikanska tidningen Nintendo Power under 1992 (i nummer 32 till 43) och 1993 gav Nintendo of America ut ett 198 sidor tjockt seriealbum med alla tolv delarna samlade. 2. Den stora överraskningen var att Nintendo-Magasinets redaktion slogs ihop med Super Powers och att resultatet blev en helt oberoende månadstidning.

SP

Så har ser det eftertraktade seriealbumet *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ut.

HEJ!

Jag vill bara ställa en jättekort fråga, vad heter soundtracket till *Secret of Mana* och hur får jag tag på det?

CARL

HEJ CARL!

Det finns två skivor med musik ur *Secret of Mana*, dock bara utgivna i Japan. Den bästa heter *Seiken Densetsu 2: Original Sound Version* och innehåller 44 musikstycken hämtade direkt ur Super NES-spelet. Den andra skivan heter *Secret of Mana+*, består av ett enda 45 minuter långt spår där samplingar ur spelet blandas med eurodiscorytmer och långa gitarrsolon, och känns ytterst tveksam.

SP

Ska man bara köpa ett album med *Secret of Mana*-musik rekommenderar vi *Seiken Densetsu 2: Original Sound Version*.

HEJ SUPER PLAY!

Först vill jag tacka för världens bästa speltidning som jag läst sedan 1993. Sedan vill jag ställa några frågor: 1. Hur mycket kommer ett Gamecube-spel att kosta? Nintendo 64-spelen var alldeles för dyra, hoppas att det är svunna tider. 2. Vad kommer en handkontroll att kosta? Wavebird då? 3. Är det hundra procent säkert att Nintendo har valt att använda cel shading i sitt kommande *Zelda*-spel? När planerar de att släppa spelet? 4. Har Blizzard satt något datum för sin release av *Warcraft III*? Vad vet ni om *Collector's Edition*-versionen som ska komma? 5. Är Gamecube-handkontrollen verkligen så skön? På Internet läste jag att den är alldeles för liten för en vuxen människa. 6. Kommer det en uppföljare till *Banjo-Tooie* till Gamecube? 7. Om jag redan har en Game Boy Color, är Game Boy Advance köpvärd med tanke på ihopkopplingen med Gamecube?

ZED

HEJ!

1. De flesta Gamecube-spel kostar omkring 650 kronor i svenska butiker. 2. 450 kronor kostar en vanlig handkontroll. Wavebird blir förmodligen aningen dyrare när den släpps senare i år. 3. *The Legend of Zelda* till Gamecube kommer att se tecknat ut när det släpps. Det är vi hundra procent säkra på. 4. *Warcraft III: Reign of Chaos* har fortfarande inget svenskt releasedatum, men däremot vet vi att samlarversionen förutom spelet innehåller en DVD-skiva, en soundtrack-CD och en bok med illustrationer och bilder som aldrig tidigare har publicerats. 5. Styrkorset är lika litet som det på Game Boy Advance-konsolen, vilket väl kanske är i minsta laget. I övrigt är handkontrollen väldigt skön och har ungefär samma proportioner som Sonys PlayStation-kontroller. 6. Det skulle kännas logiskt, men Rare har inte sagt någonting om ett sådant spel. 7. Det är fortfarande dåligt med spel som utnyttjar kompatibiliteten mellan konsolerna, så det är snarare Game Boy Advance-exklusiva spel som *Mario Kart: Super Circuit*, *Advance Wars* och *Castlevania: Circle of the Moon* som gör konsolen köpvärd idag.

SP

HEJ!

1. Jag undrar om det kommer något mer *Castlevania* i stil med *Symphony of the Night* till TV-konsolerna. Jag har letat efter det eller något liknande i snart fyra år. 2. Vad är anledningen till att Game Boy Advance-skärmen är så löjligt mörk? *Castlevania: Circle of the Moon* gick knappt att spela. 3. Kommer ni att ha med någon mer skiva i Super PLAY? 4. Ni verkar bli strängare och strängare vad gäller spel. Nu är visserligen kraven höga, men ni verkar ligga ganska nära den kräsna smaken som den gamla Sega-tidningen hade. Hur ser era krav ut på ett köpvärt spel? 5. Vad fick er att även börja recensera PC-spel? Jag tycker att det är jättebra. 6. Hur ser en normal arbetsdag ut för er?

NANOMACHINE

HEJ!

1. Det PlayStation2-spel som *Castlevania*-producenten Koji Igarashi berättade för oss om förra året är inte inställt. Mer än så kan vi inte säga. 2. Nintendo använder en typ av skärmar som gör konsolen billig men som dessvärre fungerar dåligt i kombination med mörk grafik. *Castlevania: Harmony of Dissonance* är dock både ljusare och tydligare än *Circle of the Moon*. 3. Ja. Varje kvartal kommer en ny DVD-skiva att medfölja tidningen. 4. På uppslaget som inleder recensionsavdelningen i varje nummer, bredvid våra bäst-just-nu-listor, förklarar vi hur vårt betygssystem fungerar. Vad som är köpvärt beror ju lite på hur mycket man gillar genren och hur ofta man köper nya spel. Men sätter vi betyget 7 betyder det att vi rekommenderar spelet. 5. Vi anser att ett bra spel är ett bra spel, oavsett vilken maskin det släpps till. Därför skriver vi om spel till alla format. 6. Det varierar från dag till dag och person till person. Vi skriver, spelar, intervjuar, planerar, läser, pratar och mycket annat.

SP

HALLÅ!

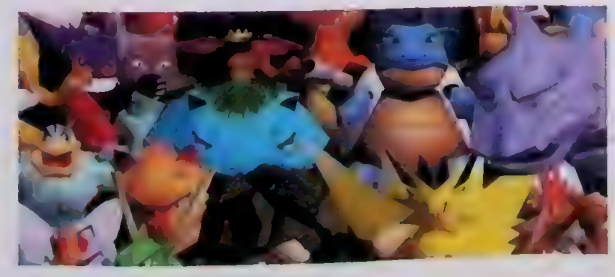
1. Vilka system kommer *Shenmue III* att släppas till? Kommer spelet till Dreamcast? 2. Finns det någon chans att *Final Fantasy X* kommer till Gamecube eller till Xbox? 3. Vilket kom först? *Pokémon* eller *Digimon*? 4. Var får ni tag på betaversionerna av spelen ni provspelar och skriver om på Förspel_beta? 5. Vilken anime tycker ni på Super PLAY är bäst?

GENO

HEJ GENO!

1. I dagsläget lutar det nog åt att *Shenmue III* utvecklas främst till Xbox, med tanke på att del två konverteras till Microsofts konsol. Någon Dreamcast-version blir tyvärr knappast aktuell. 2. En teoretisk chans finns det naturligtvis alltid. Men den är minimal. 3. *Pokémon*. 4. Spelföretagen skickar dem till oss, eller låter oss spela dem på mässor eller andra tillställningar. 5. Klassiska *Akira* och *Ghost in the Shell* är långlivade Super PLAY-favoriter.

SP



Pokemon ut originalet. *Digimon* är en av de många kopiorna.

VIKTIG INFORMATION

till dig som prenumererade på GAME PRO!

Vi på Medströms Dataförlag anser att ingen ska behöva sakna en bra speltidning

Om du eventuellt skulle sakna vår saligen avsomnade konkurent vill vi passa på att ge dig tillfälle att prova en speltidning med hög kvalitet till lågt pris. Just nu kan du som varit prenumerant på Game Pro prenumerera på

PC Gamer eller Super PLAY för bara 19:50 per nummer!

Allt du behöver göra är att klippa ut fältet med din adress från sista nummret av Game Pro och skicka in det i ett kuvert tillsammans med kupongen nedan. Skickas till: SVARSPOST 350 237 712, Medstöms Dataförlag AB,112 85 Stockholm

Ja tack, jag vill gärna prova 2 nummer av nedanstående tidning för bara 39 kronor!

☐ PC Gamer [kod 443] ☐ Super PLAY [kod 434]

Namn _____

Adress _____

Postadress _____

Detta erbjudande gäller endast nya prenumeranter i Sverige till och med den 30 juni 2002

PC GAMER STAYING ALIVE! SUPER PLAY

den nittonde juni öppnar
retrosuperstore
basenheter, spel
tillbehör

SEGA
SUPER NINTENDO
Nintendo

sortimentet innehåller:
- nintendo -
- supernintendo -
- sega master system -
- sega mega drive -
- sega saturn -

www.retrosuperstore.com
0431-410247
måndag till fredag 9-18

UTFÖRSÄLJNING!

Med varje nummer följer en CD, fylld med spelbara demos, videos.

1 TIDNING = **40:-**, 2 STYCKEN = **70:-**, 3 STYCKEN = **90:-**, 4 STYCKEN = **100:-**, DÄREFTER **25:-** STYCK, **PORTOT INGÅR!**

PSM 25 *Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YW*

PSM 28 *Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia*

PSM 29 *Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing*

PSM 30 *UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom*

PSM 31 *Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D*

PSM 32 *Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Hogs Of War, Destruction Derby Raw, Moho, Tombi 2, Ronaldo V-Football, In Cold Blood*

PSM 33 *Vib Ribbon, Silent Bomber, Destruction Derby Raw, Star Trek: Invasion, Moho, Grind Session, Tenchu 2, Galerians, Vanishing Point, Titan A.E.*

PSM 36 *Sno-Cros Championship Racing, In Cold Blood, X-Men Mutant Academy, Incredible Crisis, Action Man Destruction X, Dino Crisis 2, Alien Resurrection, Mike Tyson Boxing, This Is Football 2, Legend of Dragoon*

PSM 37 *Crash Bash, Spyro: Year Of The Dragon, Mike Tyson Boxing, Toca World Touring Cars, Jungle Book Groove Party, This Is Football 2, The World Is Not Enough, Muppet Monster Adventure, Koudelka, Mat Hoffman's Pro BMX, Monster Rancher*

PSM 38 *UEFA Champions League Season 2000/2001, MTV Sports Pure Ride, Who Wants To Be A Millionaire?, Alex Ferguson's Player Manager 2001, The Mummy, WWF Smackdown 2, Smurf 3-2-1, Sheep, Moto Racer World Tour*

PSM 39 *Chicken Run, Time Crisis: Project Titan, Bugs And Taz: Time Busters, Asterix, Frogger, Cricket 2000, Ms Pac-Man, Re-Volt 2, Tomb Raider Chronicles, Spyro Year of the Dragon*

PSM 40 *Mat Hoffman's Pro BMX, Driver 2, Who Wants To Be A Millionaire?, Legend Of Dragoon, Tony Hawk's Pro Skater, Spyro: Year Of The Dragon, Ready 2 Rumble: Round 2, WDL: War Jets, Warriors of Might And Magic*

PSM 41 *Batman Of The Future, Muppet Monster Adventure, C-12: Final Resistance, Army Men: Air Attack 2, Army Men: Sarge's Heroes, Kejsarens nya stil, ISS Pro Evolution 2, Ready 2 Rumble: Round 2, Burstrick*

PSM 42 *C-12: Final Resistance, Libero Grande International, Fatal Fury: Wild Ambition, Samurai Showdown: Warriors Revenge, California Watersports, Panzer Front, Rugrats In Paris: The Movie, Power Rangers: Lightspeed Rescue*

PSM 43 *Sheep Dog 'N' Wolf, Metal Gear Solid, Pipe Mania 3D, WWF Smackdown, Soul Reaver: Legacy Of Kain, Twisted Metal, Alone In The Dark IV, Mort The Chicken, Final Fantasy IX*

PSM 44 *Alone In The Dark, Abe's Exoddus, Medievil 2, Music 2000, Destruction Derby, Asterix Mega Madness, Toca 2, ISS Pro Evolution 2, Mort The Chicken, The Simpsons Wrestling*

PSM 45 *ISS Pro Evolution 2, Mat Hoffman's Pro BMX, Toy Story Racer, Speed Freaks, World Championship Snooker, Lego Island, F1 '99*

PSM 46 *Formula One 2001, Syphon Filter, Dave Mirra's Freestyle BMX: Maximum Remix, Ape Escape, Tomb Raider, Driver, In Cold Blood, Ace Combat 3*

GUIDERNA
REAS UT!
se övriga tidningspriser!

I guiderna hittar du användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. De är 100 sidor tjocka.

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-CD medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av *Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing*

GÖR SÅ HÄR: Fyll i din beställning på kupongen nedan. Du kan också faxa in kupongen eller en avskrift på faxnummer **08–650 84 30**, beställa per telefon **08–692 66 16**, på Internet **www.medstroms.se/shop** eller via e-post: **postorder@medstroms.se** Betalningsvillkor 20 dagar netto.

PSM nr: Antal:
PSM nr: Antal:
PSM nr: Antal:
PSM nr: Antal:
PSM nr: Antal:
PSM nr: Antal:
GUIDE nr: Antal:
GUIDE nr: Antal:
Summa:

NAMN / (FÖRETAG)

ADRESS

POSTNUMMER ORT

TELEFON

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM DU ÄR UNDER 18 ÅR)

FRANKERAS EJ
MEDSROMS
DATAFÖRLAG
BETALAR PORTOT

MD
SVARSPOST
350 237 718
112 85 STOCKHOLM

FENOMENET THE SIMS

Exklusiv intervju med mannen bakom världens genom tiderna mest sålda PC-spel.

NÄSTA NUMMER

SUPER PLAY

07_2002 UTE 9 JULI

(med reservation för ändringar)

Med tidningen följer dessutom vår tredje DVD-skiva, med filmer ur spel som **TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS**, **RATCHET & CLANK**, **KINGDOM HEARTS**, **APE ESCAPE 2** och **GRAN TURISMO CONCEPT**.

FINAL FANTASY 10

599:-

199:-

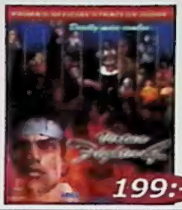
FINAL FANTASY 10 SPELGUIDE

* Komplett walkthrough
* Kartor över områden
* Strategier för att besegra alla monster och bossar
* Information om alla karaktärer och var alla viktiga föremål finns
* Alla hemligheter avslöjas

GRANDIA 2 SPELGUIDE

199:-

VIRTUA FIGHTER 4 SPELGUIDE



199:-

VIRTUA FIGHTER 4

549:-

MEDAL OF HONOR

549:-

GRANDIA 2

549:-

STATE OF EMERGENCY

399:-

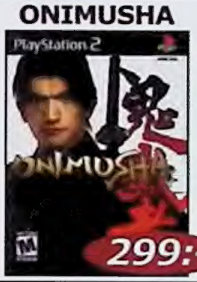
RESIDENT EVIL

299:-

BLOOD OMEN 2

449:-

ONIMUSHA



299:-

GTA 3

499:-

FINAL FANTASY 4 & 5

349:-

FINAL FANTASY 6

ring..

SUPER SMASH BROS

549:-

PS2 JOYPAD CONVERTER

Använd Sony Dual Shock till din GameCube

199:-

Fungerar endast med Playstation 2 handkontroller

VI KÖPER DINA BEGAGNADE SPEL

Nintendo®

SUPER NINTENDO

NINTENDO 64

se www.spelbutiken.se för vidare info

PIKMIN

549:-

LUIGI's MANSION

499:-

SPIDERMAN

599:-

WAVERACE

499:-

STAR WARS

499:-

BLOODY ROAR

499:-

0340 - 67 88 80

Under 15 år - skicka skriftlig beställning med förälders underskrift.

Outhämtade försändelser debiteras med 199:-

Vid order tillkommer postens avgifter

Beställningar ligger på posten i 10 dagar

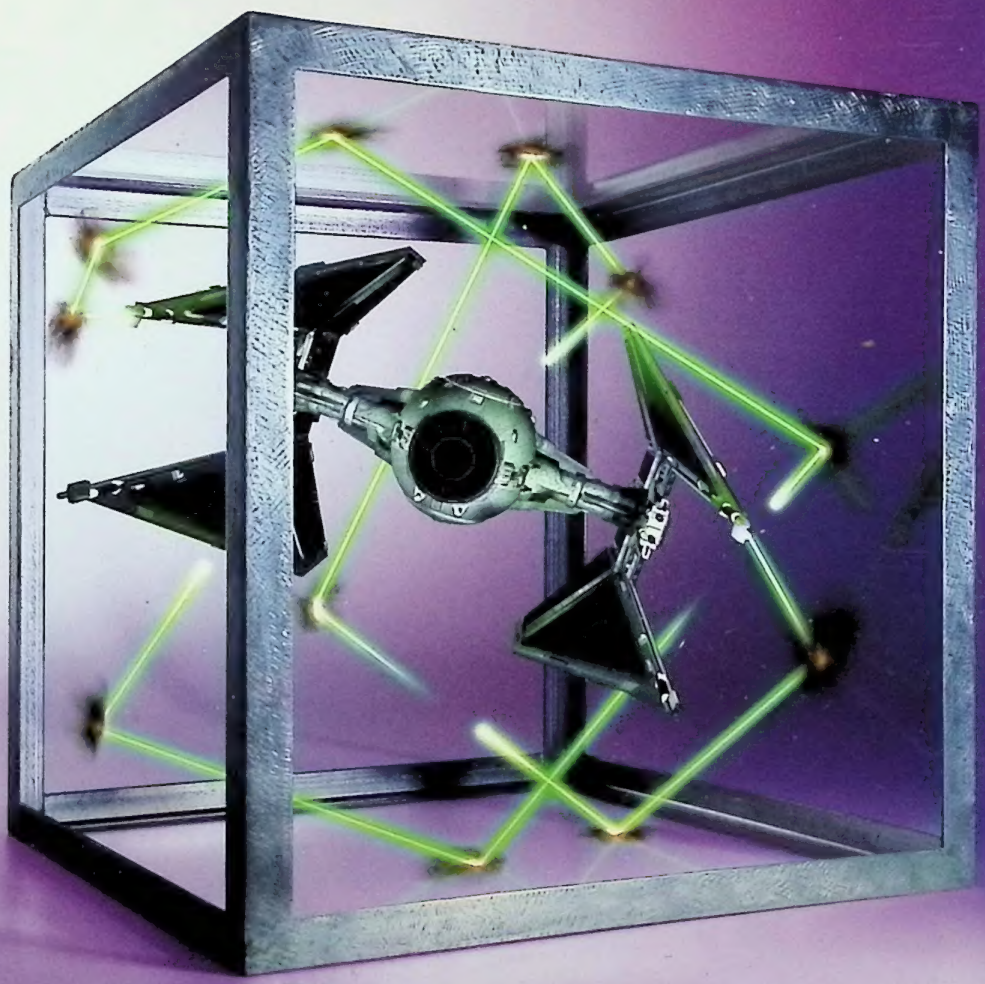
Vi reserverar oss för eventuella prisändringar och feltryck

Alla registrerade namn, varumärken och logotyper tillhör respektive ägare

SpelbutikeN.se

NINTENDO GAMECUBE™

WWW.NINTENDO-SE.COM



STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Prepare for an epic space battle.

Star Wars™ Rogue Squadron™ Rogue Leader™ II © 2003 LucasArts Entertainment Company LLC © 2003 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts and the LucasArts logo are